MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

#23 [76стр.]

+2 CD

+ [DEMO] daikatana
+ [DEMO] vyruz
+ [DEMO] dogs of war
+ [DEMO] combat mission

] ЮНИ / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
| Цена: 7.00лв.
] Цена без CD: 2.70лв.

shogun: total war [10/10]
thief 2: the metal age [9/10]
daikatana [8/10]

MG АБОНАМЕНТ 2000

нЕ пРОпУСкайтЕ нЕВерОЯТнАтА вЪзМоЖНосТ дА Се АБоНирАТе

НА НевЕРояТНи ЦеНи ЗА вАшЕтО люБИмо СПисАНие MASTER GAMES!!!

Списание MASTER GAMES обявява абонаментна кампания '2000 с **изключително изгодни** условия за абонатите. Освен това всеки месец ще се **тегли томбола с награди между всички абонирали** се за дванадесет броя. Другото, което печелите е, че ще получавате списанието **преди излизането му на пазара** - редовно с препоръчана поща!

Едногодишен абонамент

Ако се абонирате за една година, цената за един брой списание с диск от 7.00 лева (корична цена) **ще бъде само 5.00 лева**, а без диск цената от 2.70 лева, **ще е 2.00 лева**. Това, което трябва да платите:

12 броя със CD - 60.00 лева
12 броя без CD - 24.00 лева

1/2 годишен абонамент

За тези, които нямат финансовата възможност да се абонират за една година, предлагаме **шестмесечен абонамент**:

6 броя със CD - 33.00 лева
6 броя без CD - 13.20 лева

За да гарантираме получаването на списанията, трябва да укажете точния адрес, пощенски код, трите имена и телефонен номер (ако имате такъв за справка от наша страна при допуснати неточности). При промяна на посочения за получаване адрес, трябва своевременно да ни уведомите с писмо до редакцията или с e-mail.
Парите за абонамента трябва да ни изпратите с пощенски запис на следния адрес:

София 1124
ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
за фирма "Дарт-София" ООД
списание Master Games

За по-голяма ваша сигурност молим да ни изпратите уведомително писмо или копие от вашия превод, за да имаме възможността да направим справка в пощенския клон при евентуално загубване на превода ви.

3 ОРИГИНАЛНИ PC ИГРИ

А искате ли да получите огромен, култов постер 50x70см???

ОК, няма проблеми, но трябва да го заслужите. Какво трябва да направите? Изпратете ни с писмо или e-mail: адреси и телефони (ако има такива) на всички геймърски клубове, които знаете във вашия град.
За тези, които са ни пратили най-много точни адреси на клубове*, ще направим томбола и ще обявим имената на трима от вас, които ще спечелят освен постера и оригинална игра за PC по свой избор. За да получите със сигурност наградата си, трябва да напише трите си имена, ЕГН, точен адрес и пощенски код.

Побързайте! Абсолютно всеки може да получи върховен, суперпостер - стига да ни пише.

*** не е нужно да описвате конфигурациите на PC-тата и работното им време**

ВНИМАНИЕ!!!

ВСЯКО ВАШЕ УЧАСТИЕ ЩЕ ДОПРИНЕСЕ МНОГО ЗА СПИСАНИЕТО ВИ!

MASTER GAMES

NO EXIT

HOT-GAMES

HARD-SOFT WARE

TOP-NEWS

SONY

EVERGREEN

SONY PLAYSTATION

TOP-SECRETS

RENEWED

graphic design & pre-press Ch. Popov
gr. designer of the page Antonia Koshnicharova

Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg
www.master-games.com

Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2;
Реклама: Рекламна агенция *"Master Games"*, Тел.: (02) 730 015

Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man Ana-Toni, Christian, БатНик, Kali, Стефан, Диди, Пецата*

PRINT BY ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

MG CD #23

#23

MASTER GAMES®

+news
+patches
+cheats
...tions
...s
...grams
...areware

CD #1

CD-1

-HOT GAME DEMOS-

Daikatana, Die Hard Trilogy 2, Dogs of War, EuroLeague Football, GunShip!, Hunt for the Red Baron, Kawasaki ATV PowerSport, Lemmings Revolution, Nascar Legends, Triple Play 2001, Ultimate Hunt Challenge - PHEASANT, Vyruz

-HOT GAME NEWS-

Alone in the Dark: The New Nightmare, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, BreakNeck, Commandos 2, Dirt Track Racing: Sprint Cars, F1 World Grand Prix 2000, FreeLancer, Harley Davidson: Wheels of Freedom, Icewind Dale, Independence War 2: The Edge Of Chaos, Mech Commander 2, Metal Gear Solid, Sacrifice, Soldier, Star Trek: New Worlds, Star Trek: Starfleet Command, Staropia, Three Kingdoms: Fate of the Dragon, Titanium Angels, Warcraft 3

-PATCHES-

High Heat Baseball 2000 v1.1, Homeworld v1.05, Jane's F/A-18 v1.01F, Kawasaki ATV Power Sports v1v12, Majesty Update #2, MindRover v1.05, NFS 4: High Stakes v4.44, Quake III Arena v1.17 Point Release, Rocky Mountain Trophy Hunter 2 v1.01, Rollcage Stage II v1.0a, Soldiers of Fortune v1.04 beta, StarTrek Armada v1.1 beta, Tachyon: The Fringe Patch, UEFA Championship League '99/2K, Wheel of Time 33b, X-Beyond The Frontier v1.96

-CHEATS-

The Sims 1.1 money trainer, Tiberian Sun Trainer +2 v1.08, #=3D Ultra Radio control racers, Anstoss 2 gold v1.10, Bubble Bobble GameHack module, Aliens vs. Predator Trainer v2.00, CARNIVORES 2- Software and Direct3D versions GameHack modules, C&C: Firestorm Trainer, Diablo Cheater, FF 8 [Character Editor 2.03 + utility version 1.5], Septerra Core trainer, Grand Prix Savegame file, Hexplore Savegames, Homeworld 1.05 Trainer, Imperium Galactica II trainerV 1.40, Incubation Savegame Editor, LUCKY LUKE GameHack module, Money Trainer for: NFS 5 [eng + ger. v 3.2], Netstorm configuration file, Nocturne UHS module, Nox 1.1 Money Trainer, Panzer General 2 Savegame file, Petrotrooper Trainer +1, Solider Of Fortune v1.03 Trainer, Tachyon: The Fringe Trainer, The Forgotten UHS Module, Tomb Raider II - Te Lost Artifact Energie, Tomb Raider III - The Lost Artifact - Trainer + Savegame file, Ultima 9 Trainer (German), Unreal Tournament Disassembler, WCW - Nitro GameHack module

-SOLUTIONS-

Cosmo Police Galivan, Dragon Ball Z: Assault of the Saiya-Jins!, Frame Gride, Front Mission 3, Front Mission 3, FRONT MISSION 3 TACTICS GUIDE, Front Mission 3 Technical Data on Non-4-part Wanzers (Vehicles), Grand Theft Auto 2 UNOFFICIAL MISSION GUIDE, Heroes of Might and Magic II Knight Guide, CHU CHU ROCKET EXPERT BATTLE GUIDE, Mega Man 7, Martian Gothic: Unification, MDK2 Unofficial FAQ/Walkthrough, Sega Rally 2 Peugeot 306 Maxi arcade guide, Shadow Tower, Shining Force Hacking Guide, StarCraft Terrans Strategy Guide, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: The Manhattan Missions, Tee Off, The Misadventures of Tron Bonne, Ultima VII: The Black Gate Spell Listing FAQ, Wild Wild West Steel Assassin Complete Walkthrough, Wizardry 1 - Proving Grounds Of The Mad Overlord, Wizardry 2 - The Knight Of Diamonds, Worms Armageddon

-FAQ's-

AOE: The Rise of The Rome v1.3, Broken Sword 2: The Smoking Mirror, Commandos keyboard layout, Conflict Freespace keyboard layout, Dead or Alive 2 [Ein + Jann-Lee + Zack] MOVE LIST v1.0, Digimon Adventure Anoudoteimaa for Wonderswan, EXCITEBIKE 64, Fallout Quest v1.0, Gauntlet: Dark Legacy, Privater Hex Editing, Khaotika's MvC2 [Roll + Tron Bonne + Venom], King of Fighters '98 Complete Ralf Guidem, Lords of Magic, Marvel Vs Capcom 2: New Age of Heroes + Plasma Series Power, Netstorm: The Book of Nimbus, Phantasy Star - A Monster List, Quake 3 cheating, Shadow Man kbd layout, SimCity 2000 (for PC and Macintosh), SIMCITY 3000 Transportation Department, South Park Rally (N64 version), StarTrek Armada Construction Tables, Tekken Tag Tournament Combo Compendium, Unofficial Half-Life FAQ v2.27.2000, WWF Smackdown! Pre-Season Mode Version 0.3, X-Men: Children Of The Atom

-SHAREWARE-

WinAmp 2.62, Netscape 4.73, Download Accelerator, ICQ 2000a, WinZip 8.0, WinRar 2.7 b3, Napster, Cute FTP 4.0, mIRC 5.71, Window FX, E-Icons 98, MS IE 5.01, Neoplanet 5.1

-PROGRAMS-

Game Wizard 32 V. 3.00, GameHack 1.0, Magic Trainer Creator 1.27 Eng. ver., UHS Reader for Windows [3.1 v4.20 + 95 v4.00], Universal Game Editor v1.0

Playable Demos: Combat Mission, Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokrum, Ground Control, Star Trek: Armada, Warlord Battlecry

NON-Playable Demos: Diablo 2, Soulbringer, Warcraft 3

MOVIES: Starlancer, Ultima Online 2, Myst 3, Max Payne, Black & White

CD #2

#23

MASTER GAMES®

CD-2

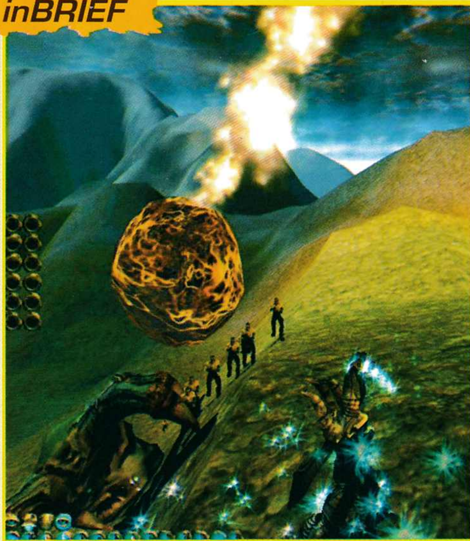
NON-PLAYABLE DEMOS:
diablo 2
soulbringer
warcraft 3

MOVIES:
starlancer
ultima online 2
myst 3
max payne
black & white

PLAYABLE DEMOS
combat mission
enemy engaged:
rah-66 vs. ka-52
ground control
star trek: armada
warlord battlecry

MICRO NEWS

От Sierra пуснаха рекламни картинки от дългоочакваното им заглавие Tribes 2. http://www.avault.com/news/avscreenshot.asp?pic=screenshots/t2ad.jpg **Задава се следващото поколение PS2**. По всичко личи, че предстоящите заглавия за новата конзола ще бъдат големи хитове. **Тръгна сървър за игра на Ground Control**. Адреса му е won.net и е посветен на 3D стратегията, която скоро ще излезе на пазара. **Заформи се нова фирма** за компютърни игри! Името й е Vicious Cycle и се състои от бивши членове на X-COM Genesis и Atari Combat. **На пазара излезе** поредното култово заглавие за Sega Dreamcast. Името му е Bust-A-Move 4 и се очаква да стане страхотен хит. **От Sierra пуснаха нови screenshot-ове** за предстоящото им RPG - Arcanium. http://www.avault.com/news/displaynews.asp?story=622000-932 **От Acclaim Entertainment** изтече информация, че ще изпратят молба до Nasdaq във връзка с възникналите проблеми по сигурността им. **Нов пакет наречен SOCKET** бе пуснат на пазара тези дни. Той дава възможност на потребителите да сравняват възможностите на машините си с други потребители и да стартират техните shareнатите им приложения. **В магазините в Щатите** се почви новия убиец на Creative Labs - 3D Blaster Annihilator 2! Да се надяваме, че скоро ще се появи и у нас. **Colony Wars: Red Sun** се появи на пазара. Това е третият, изцяло обновен, епизод от фантастичната поредица. **Sony имат нова придобивка** - това е фирмата за производство на online игри Verant Interactive.



Sacrifice



Фирмата SHINY ENTERTAINMENT напоследък зарадва световното геймърско братство с оригинални и качествени игри като MDK 2 и MESSIAH. Новата им игра, насочена към коледните празници, се нарича SACRIFICE и е realtime-стратегия. В играта има 5 бога: Pyro - на огъня; Charnel - на смъртта; Stratos - на въздуха; James - на земята; Persephone - на живота. Вие сте в ролята на могъщ вълшебник, който избира един от тези богове и вярно му служи по време на цялата игра. Трябва да победите както привържениците на останалите богове, така и тях самите. Помагат ви магии и изроди, а за всеки унищожен враг получавате нова доза магическа енергия. С нейна помощ извиквате други същества и печелите нападателни и защитни вълшебства. Въпреки че тази realtime-стратегия като сюжет не е кой знае колко оригинална, тя се очертава като една от хубавите игри в края на годината.



The World is not Enough

Тази игра с главен герой Джеймс Бонд на фирмата ELECTRONIC ARTS също е планирана за Коледа. Играете като 007 от първо лице в десет екзотични мисии и с двайсетина различни оръжия. Всичко това, разбира се, в 3D и с енджина на QUAKE 3 ARENA. И тъй като ELECTRONIC ARTS обикновено спазват сроковете, явно в края на 2000 г. ще има на какво да се кефим.

Предстоящо

Май 2000

- Felony Pursuit
- Off-road
- Star Trek: Klingon Academy
- Test Drive Cycles
- Shogun: Total War
- Icewind Dale
- KISS Psycho Circus
- Hitman: Codename 47
- Evolva
- Soulbringer
- Earthworm Jim
- Metal Fatigue
- Vampire: The Masquerade

Юни 2000

- Dark Reign 2
- Fading Suns: Noble Armada
- Legend of the Blademasters
- Oni
- Heavy Metal: F.A.K.K.2
- Star Trek Voyager: Elite Force
- Apollo 19
- Conquest of the New World 2

Юли 2000

- Diablo 2
- Jeremy McGrath Supercross 2000
- Hidden & Dangerous: Gold Edition

Пътеводител за Daikatana

Направо не е за вярване! Фирмата PRIMA GAMES подготвя книжка за играта DAIKATANA - игра, която още не е излязла, и дори не се знае кога ще се появи на пазара. Едно е сигурно: и книжката (двеста страници с карти, тактически съвети, комикси и плакати), и играта излизат едновременно. Бог знае кога, обаче...

Нова фирма - нов късмет



Сравнително новата фирма KINESOFT, основана от разни отцепници от големите ELECTRONIC ARTS и MICROPROSE, подготвя две нови игри. Първата от тях, стратегията MAGELORDS, ни отвежда във фентъзи-свят, където по класически начин строим и воюваме. Втората, CRIMSON ORDER, се разиграва на нашата родна планета, но през далечната 2583 година. В ролята на командир на ъндърграунд-партизани воювате срещу извънземните нашественици Tan`Kahr, които са нападнали и околните планети. И двете игри ще са готови през първите месеци на 2001 г.

The Three Kingdoms

Пълното наименование на играта е THE THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON. Тази realtime-стратегия на фирмите EIDOS и OVERMAX STUDIO е направена по сюжета на един прочут китайски роман от XIV век. Събитията, разиграващи се в тогавашен Китай, ще видим на своите PC-та някъде през есента на тази година.

Off-Road

Ако някой не знае, така наричат популярните автомобили с гигантски колела. Точно такава игра, 4x4 EVOLUTION, подготвя фирмата TERMINAL REALITY. Играта е във версии за PC, за Macintosh и Dreamcast. Геймърът разполага с много модели и с много offroad-трасета. А най-голямата бомба е, че 4x4 EVOLUTION може да се играе on-line в Интернет или LAN и ще може да се включи всеки, независимо от платформата, в която му е инсталирана играта. Тази чудесия е станала възможна благодарение на технологията GameSpy "peer to peer". Представяте ли си какви битки ще се разиграват между притежателите на PC, Mac и Dreamcast!



Класации

Великобритания

1. The Sims (EA)
2. Formula 1 2000 (EA)
3. Championship Manager: Season 99-00 (Eidos)
4. Age of Empires 2: The Age of Kings (Microsoft)
5. Delta Force 2 (NovaLogic)

САЩ

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney Interactive)
2. The Sims (EA)
3. Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm (EA)
4. RollerCoaster Tycoon (Hasbro Interactive)
5. Age of Empires 2: The Age of Kings (Microsoft)

Всички искат на Марс

MAXIS съобщи, че отлага стратегията SIMMARS за следващата година. Но пък фирмата TAKE 2 запълва нишата с MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION. Марс е колонизирана от земните жители, но напоследък връзката с колонията се е разпаднала. Затова от Земята натам потегля космически кораб с екипаж от трима специалисти, които трябва да разнищят загадката. MGU е нещо като RESIDENT EVIL, но в съвсем друга среда. В този thirdperson-екшън противниците са обикновено изгладнели зомби, а тримата земни специалисти имат различни способности, качества и поведение. След месец-два играта ще се появи на пазара.



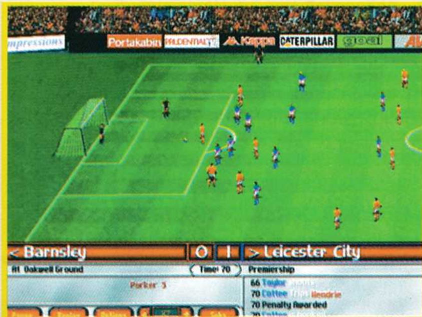
Anarchy on-line

Това RPG не е фентъзи, а sci-fi с общо взето класически сюжет. Става дума за борбата на суперкорпорацията Omni-tek срещу кръга Council of Truth и бунтовниците. В центъра на това съперничество е планетата Rubi-ka, където има notum - вещество, която позволява да се контролират нано-технологиите. А самото действие става през... няма грешка, през 29 475 година. Иначе, в играта има всичко, което трябва да има в едно истинско RPG.



Icewind Dale

Darren Monahan от BIOWARE, продуцент на ICEWIND DALE, е подготвил за играта нови информации в официалните страници на фирмата. Разработчиците сега са се съсредоточили най-вече върху отстраняването на бъговете, скриптирането на фигурите и музиката. Както и върху използването на мишка с колелце...



Футбол, Футбол

I. Всяка пролет върху феновете на най-популярната игра направо се изсипва градушка от футболни симулатори. Така например играта EURO 2000 вече е готова и всеки момент излиза на пазара. Ние, т.е. Master Games, ще се опитаме още в един от следващите броеве да пуснем рецензия за тази игра, която май ще е готина (както всички футболни симулатори на фирмата EA SPORTS). Единственият ни въпрос засега е дали и по какво EURO 2000 ще се различава от FIFA 2000 да речем. **II.** Второто очаквано заглавие е ULTIMATE SOCCER MANAGER 2000 на фирмата HAVAS. Тези футболни мениджъри са много популярни (особено в Западна Европа), така че новата игра едва ли ще е по-лоша от CHAMPIONSHIP MANAGER 99-00. **III.** По традиция EA SPORTS подготвя за есента





поредната FIFA, този път - 2001. Проблемът е, че от 1998 г. подобренията в тези игри са във все по-добрата графика, но без някакви революционни промени. Във всички случаи FIFA 2001 е футболният хит на есента. **IV.** Жалко, обаче продължение на серията ACTUA SOCCER пак няма да има. Явно, защото фирмата GREMLINS INTERACTIVE беше погълната от гиганта INFOGRAMES, който тази година прави футболната игра STRIKER PRO 2000, но само за PSX и Dreamcast.

STEEL BEASTS

Съобщение за любителите на танкови симулатори: "Играта STEEL BEASTS (на фирмата AI DELANEY) може да се появи всеки момент. Феновете на тези игри могат да се повозят на воля в Leopard 2A4 и в M1A1. И самите модели, и симулираните битки са суперреалистични. При това с редактори на картите и на мисиите. Играта излиза през юни 2000 г."



Две клюки

* Richard A. Garriott, духовен баща на серията ULTIMA е уволнен от ORIGIN, веднага след като фирмата беше купена от ELECTRONIC ARTS. Причината? Изказал някои възражения относно работата, а в EA такива неща не търпели. * Достоверни източници твърдят, че мултиплейърна модификация на TEAM FORTRESS ще има и за QUAKE III ARENA. Ако е вярно, голямо кефене ще падне!

Wolfenstein

Както ни каза по телефона изпълнителният директор на фирмата ID SOFTWARE г-н Tedd Hollenshead: "Абсолютно уверен съм, че феновете на нашата фирма и любителите на екшъните страхотно са се развълнували от новината, че подготвяме продължение





на WOLFENSTEIN 3D, "бащата" на first-person-екшъните и пукотевиците. Затова не се и съмнявам, че RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ще изскочи веднага на първо място в класациите." А ние какво? Съгласяваме се с тази нахаканост и очакваме продължението. Новият WOLFENSTEIN използва енджина на QUAKE 3 ARENA, вие отново сте William Blazkowicz и се борите срещу нацистите. Новата игра се разпространява от фирмата ACTIVISION, а ID SOFTWARE само контролира нещата. Оптимистите твърдят, че играта ще е готова за Коледа. Ха, дано!



Pyro Studios подготвя троен скок



Heart of Stone

Това е заглавие, което значително се отклонява от жанра на стратегията. Според авторите играта все пак си е стратегия, но със силен привкус на RPG. В нея става дума не толкова за комбиниране на



предмети в препълнения инвентар, а за широко разклонени разговори с действащи лица, които пряко катализират действието на играта. Кой знае, може пък да излезе някакъв адвенчър с елементи на стратегия и RPG. Явно трябва да се грижим за всички управлявани фигури, последователно да използваме специалните качества и способности на отделните членове на своята група, да си създаваме нови и нови приятели, които от своя страна ни отварят пътя към нови и нови задачи и подзадачи.



Това-онова за Pyro Studios

Тази испанска фирма е основана през 1996 г. от Ignacio и Javier Perez Dolset с единствената цел: конкурентноспособна на американските и британските си посестрими. Намерението на двамата братя става факт още с първото им начинание - realtime-стратегията COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES със сюжет от историята на Втората световна война. Само през първите шест месеца играта се продава в близо милион екземпляра. С тази оригинална, макар и не лишена от недостатъци творба, испанците влизат през главния вход на славата. От датадиска COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY пък се продават почти триста и петдесет хиляди бройки. В момента под покрива на фирмата PYRO STUDIOS действат 75 души, които работят над три нови заглавия - не само за PC, но и за PlayStation и за още по-новите генерации игрални конзоли. Шефовете във фирмата казват, че обичат да правят забавни, добри в игрално отношение и на високо технологично равнище игри, които разчупват рамките на общоприетите жанрове и освежават досегашните игрови принципи. И изглежда, успяват. **http://www.pyrostudios.com** - официална интернет-страница на PYRO STUDIOS (на четири езика)

Praetorians

Ако всичко си върви според обещанията, след края на 2000 г. излиза нова възможност да разкарваме по мониторите си храбри римски войници, облечени в къси бойни туники. Това е стратегия с голям избор на единици със свои специфични качества и недостатъци (примерно конницата е бърза, но не толкова разрушителна като бавната бронирана пехота). Победата или загубата зависят от избора на подходящи формации, съставени от грижливо подбрани единици; от избраното поведение на бойното поле (нападателно или отбранително); от правилната ви преценка на силите на врага. В техническо отношение играта използва всички възможности на 3D - няколко камери, които интуитивно се превключват, така че да имате съвършена представа за ситуацията на бойното поле. Авторите залагат и на мултиплеъра (сингълплеърът е само нещо като подготовка за бесния on-line), в който в безмилостна схватка се сблъскват войските на римляните и тези на галите и египтяните. Почти сигурно е, че тази игра ще спечели масова геймърска любов. **Срок за излизане:** пролетта на 2001. **Автори:** * Ignacio Perez Dolset (1970). Работи в тази област от 1992 г. Заедно с брат си Javier е основател на PYRO STUDIOS и съавтор на COMMANDOS. * Cesar Astudillo (1968). В областта на компютърните игри е от 1985 г. Работил е като програмист, композитор, карикатурист, аниматор и журналист. Сега ръководи групата, която подготвя PRAETORIANS.



MICRO NEWS

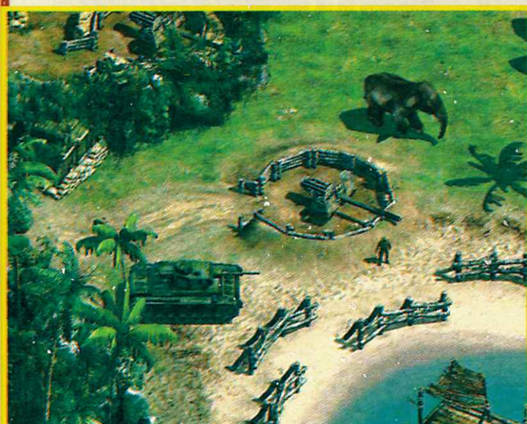
E-3 ОТНОВО! Тази година огромното изложение (за което редовно ви информираме) се проведе от 10 до 14 май в Лос Анжелис. И тази година Master Games има там свой пратеник, от когото очакваме подробна кореспонденция веднага след събитието. **NEOCRON.** Тази online-стратегия се разработва във фирмата REAKKTOR. Сюжетът се разиграва през XXVII век в голям град, където вие ходите на работа, решавате всекидневните си проблеми или се чудите как да си разнообразите живота. Играта вече е на ниво бета-тестове. **Q3 ЗА DREAMCAST.** SEGA OF AMERICA съобщи, че е подготвила QUAKE 3 ARENA и за Dreamcast. В играта има съвсем нови арени, преработен интерфейс и splitscreen за 2-4 геймъри. В игровите режими са наместени deathmatch, team deathmatch и Capture the Flag. Датата на излизане засега се пази в тайна. **ЗАБРАНЕНО ЗА ДЕЦА.** От април нататък редовните екшън-турнири на Cyberathlete Professional League (CPL) са забранени за деца под 17 години. Всички млади геймъри трябва да представят сертификат, подписан от родителите им. **АНГЛИЧАНИТЕ СРЕЩУ НАСИЛИЕТО.** Британският тв-канал Channel 4 в предаването си Dispatches рязко разкритикува насилието и проявите на бруталност в някои компютърни игри като опасност за подрастващите. След предаването редакторите са получили и одобрителни писма, но и доста геймърски възражения, прочетени в специалната емисия Right to Replay (Право на Отговор). **ОБВИНЕНИЯ КЪМ YAHOO!** SEGA OF AMERICA, NINTENTO OF AMERICA и ELECTRONIC ARTS са обвинили Yahoo!, че прави възможно чрез Интернет да се създава пазар на пиратски копия на игри. Трите фирми искат и парични компенсации за вреди и пропуснати ползи, а сумите са главозамайващи. **SOUTHPEAK И SOLDIER.** Фирмата SOUTHPEAK INTERACTIVE се е заела да прави играта SOLDIER по едноименния филм. В този third-person-екшън в ролята на Todd или на Sandra воювате на отдалечена планета срещу тамошното правителство и население от хищници (predator-и). През август играта би трябвало да е на пазара. **ATARI GREATEST HITS.** Така ще се наричат двата диска, на които фирмата HASBRO INTERACTIVE издава най-добрите си игри от 70-те и 80-те години: ASTEROIDS, BATTLEZONE, CENTIPEDE, CRYSTAL CASTLES, MISSILE COMMAND, PONG, TEMPEST, WARLORDS и други такива бисери. И заедно с това - видеоинтервюта с авторите на игрите, wallpaper-и, икони и курсори за всяка игра. Както и превюта за новите 3D-кавърверсии, които HASBRO подготвя в момента. **KING OF DRAGON PASS.** Тази игра на фирмата SHARP е получила оценка Best Visual Art на конференцията на развойчиците в Сан Хосе. Повече за нея: на адрес www.a-sharp.com/buy/. **ULTIMA TOYS.** Фирмата MCFARLANE TOYS, която произвежда фигурки на различни герои от анимационни сериали, започва производството и на фигурки на героите от подготвяното online-RPG ULTIMA ONLINE 2. **НАЙ-НОВОТО В SSG.** Фирмата SSG най-сетне е довършила две от своите попроточили се във времето заглавия - REACH FOR THE STARS и realtime-стратегията WARLORDS: BATTLECRY. Производителите се кълнат, че и двете игри ще излязат някъде към края на годината.

Commandos 2

Продължението на една от най-успешните real-time-стратегии се обляга върху проверената концепция на двете си предшественички. Отново сте в кожата на добрите, борещи се срещу другите, защитаващи злото. Отново класическа стратегия в реално време и отново, както изглежда, тази игра ще е бомбата на сезона. В сравнение с миналите серии сега се радвате на съществено поразнообразна и бъкаща от най-педантични детайли игрална среда, на коопериране с приятелските единици на вашите съюзници, с купища нови единици, с оръжия и возила (инспирирани от действителни модели като Willis Jeep, Panzer 3 Tank и т.н.). Ако искате да използвате ефективно тези средства, трябва да имате обаче повечко членове на вашия тим. Не е проблем да завземете вражия танк, но това има смисъл, ако имате поне двама войника: единият да го управлява, а другият да стреля. Очакват ви и три нови подкрепления - Natasha, Paul и кучето, при което тъкмо четириногия другар е вашият неоценим помощник в моментите, когато шансовете на войника са нищожни; да речем, бързо и незабележимо да пробяга през грижливо пазеното укрепление на противника. Доста повече са и дейностите, освежаващи игралната среда. Можете да надничате любопитно в прозорците на сградите, да стреляте и да скачате през тях. Същинско удоволствие е да пълзите по въжета, да се прекачвате през огради (естествено, ако по тях не тече електрически ток) и какво ли не още. Големи промени е претърпяла и доста критикуваната в предишните серии "вкамененост" на отделните характери, въпреки че някои специални способности остават същите. Например всички членове на вашата команда могат да използват различни оръжия или да плуват, но само един от тях може да се потапя. В мисиите, разиграващи се на открито, цялото действие се следи от обективите на четири камери, неподвижно разположени в четирите световни посоки. В интериорите пък снима една въртяща се камера, която самият геймър не може да управлява, а най-добрата й гледна точка се подбира от компютъра. Много, наистина много са новите неща в новата COMMANDOS. Нов игрови и графичен енджин, поддържащ разделителна способност 1024x768. Динамично осветление. Съвършен физически модел на всички обекти... Накратко казано, COMMANDOS 2 се очертава като визуално привлекателно изживяване. **Срок за излизане:** краят на 2000 **Автори:** * Gonzo Suarez Girard (1963). Започва работа в рекламата от 1977 г. До 1984 г. е филмов асистент-режисьор. До 1989 г. работи в софтуерната компания OPERA SOFT (участва в създаването на игрите MOT, CRAZY BILLIARDS и GOODY). По-късно сам програмира спортната игра ARANTXA SANCHEZ VICARIO TENNIS. През 1996 г. издава видеоиграта HEADHUNTER и през същата година отива в PYRO STUDIOS.









7 въпроса, 7 отговора

Разговор на специалния пратеник на Master Games в Испания Борис Попов с Ignacio Perez, изпълнителен директор на Pyro Studios

Б.П. Господин Перес, първата игра COMMANDOS стана хитово заглавие за много геймъри. На какво се дължи този огромен успех?

I.P. Предполагам, че причината за успеха е равновесието между атрактивния сюжет (realtime-стратегия от периода на Втората световна война, в която управлявате отделните членове на елитна антифашистка команда) и грижливия работен подход към играта, където главното внимание е съсредоточено върху gameplay-a. Потвърждение, че изглежда е така, е броят на популярните игри, в които управлявате многочленни групи войници и които се нароиха веднага след успеха на COMMANDOS.

Б.П. Къде фирма като вашата може по-бързо да стане успешна и призната. В Америка, в Англия или в Европа?

I.P. В Европа е най-трудно; по няколко причини. Първо, трудно е да се намерят хора с достатъчен опит, за да се съсредоточат грижите ви само върху самата игра; трудно се събира ефективно работещ тим от способни хора. Второ, много проблематично нещо е търговският аспект на цялото начинание. В Европа трябва да изхабите много повече време и усилия, за да бъде играта забелязана и от американските, и от английските гейм-журналисти.

Б.П. Как виждате бъдещето на гейм-промишлеността? Накъде вървят тенденциите?

I.P. Мисля, че през следващите пет години ще се стигне до две ключови промени. Първата е свързана с играенето on-line, а втората - с непрестанно растящото значение и важност на новото поколение игрални конзоли (неразбираемо защо пренебрегвани от много фирми). Японските фирми съществено ще разширят сферата на своето влияние в игралната промишленост, докато по-малките групи от талантливи програмисти ще се разсеят като лятна мъглица. Шанс да успеят в бъдещето имат само силните и многочислени фирми.

Б.П. Може би всеки геймър, който се е пробвал да премине през първата COMMANDOS, помни почти непрекъснатите двойни натискания Ctrl+S и Ctrl+L. Чака ли ни подобен save-load и в COMMANDOS 2?

I.P. Опитваме се да свалим малко летвата на трудността в сравнение с първите две игри. Обаче няма да се откажем от нашето главно изискване, за да не се превърне играта в обикновен екшън, без каквото и да е стратегическо и тактическо планиране. Но във всички случаи екшън-ситуациите в COMMANDOS 2 са много повече, отколкото в предишните две игри взети заедно.

Б.П. Какви накратко са най-съществените различия между предишните игри и COMMANDOS 2?

I.P. Това са менящите се погледи на камерите, чисто новият графичен и игрови енджин, напълно триизмерните действащи лица и интелигентното поведение на вашите врагове. Трябва да спомена и разнообразните игрови среди (мисии, протичащи вътре в сградите), специалната нощна мисия, новите оръжия и транспортни средства от всякакъв вид (абсолютно управляеми). Много интересен е и военният сценарий в Тихия океан, където се биете срещу японците.

Б.П. Можете ли за десет секунди да изброите трите най-любими ваши игри?

I.P. Малко ме изненадахте, но понеже времето ми тече - CIVILIZATION, COLIN MCRAE RALLY и AGE OF EMPIRES 2. Най-вече последната.

Б.П. Ще кажете ли за читателите на българското списание Master Games нещо, което другаде не сте го казвал?

I.P. Ще кажа, само не знам дали ще ми повярвате. Докато програмирахме първата игра COMMANDOS, си организирахме вътре в групата редовни боксови мачове, с ръкавици, с шлемове и всичко останало - истински бокс. Така сваляхме напрежението. Сега работим по-спокойно и засега никой с никого не се е сбил.

На RAVEN се е паднала честта да направи игра по един от многото филми. Изборът не е случаен. HERETIC, HERETIC 2, SOLDIER OF FORTUNE, HEXEN са все хитове от ужасяващо дълъг списък, в които RAVEN е вземала дейно участие. "Гарвановите" игри се отличават от конкуренцията не толкова графично, колкото сюжетно. Историята на играта винаги е много дълбока, много детайлна и заекът не изскача от храсталака, където го дебнеш.

"... да идем там, където никой досега не е стъпвал" Това кредо на СтарТрек-сериите е пълно със смисъл и силен контекст. Ето защо всеки си го тълкува, както си ще. Резултатът са всевъзможни вариации на тема "оригинална творба от Gene Roddenberry". То не беше Voyager, Deep Space Nine, Next Generation - поредицата е безкрайна и това е само филмовата част на тази мания, която набъбва към колосални размери. Играчки, храни и прочее всекидневни предмети, украсени с любимите герои, са на път да ни засипят. Изключение не правят и компютърните игри. Главната причина, ограничаваща поне засега разрастването на лавината, е липсата на достатъчно кадърен хардуер, който да визуализира достатъчно запленяващо прекрасните светове, които щедрият Джийн е оставил на нашата фантазия. До този момент.

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Действието започва в квадрант Делта на 70 000 светлинни години от Земята. На кораба се формира група от юначаги, най-добрите сред най-добрите. Целта е да защитават честта на своето голямо семейство - където е нужно. Под вещото ръководство на лейтенант Тувок този спецотряд придобива умения. Шеф на отряда сте вие и се подвизавате във военната среда под псевдонима Мунро, макар че в реалния живот името варира от Александър до Александра, в зависимост от избора ви. Приключението започва, когато Voyager се приближава до изоставен кораб. Тази руина, освен че отговаря на сигнала изпратен до нея, но и отвръща на жеста с канонада от плазмени изстрели. След поредица от странни, необясними и необратими събития Voyager се озовава на място, което съмнително напомня на гробище за космически кораби. Оказва се, че то си е точно такова, но с крайно интересни особености. Вашата задача като шеф на спецотряда е, обикаляйки през сума ти нива, повече от 30 кораба, фантастични пейзажи и прочее хубости, да успеете с Божията помощ и неволята да се измъкнете от този капан, в който волю-неволю всички са заключени. В играта има само 8 мисии. Но всяка от тях се разделя на по 30 нива. UNREAL и HALF-LIFE направо бледнеят като игрово време пред този титан на софтуерната мисъл. Авторите обещават динамичен и, най-важното, скаларен геймплей - от промъквания в тъмното ала THIEF до масови кланици и батални сцени в добре познатия и доказан стар стил на QUAKE. **Отделно място заслужава интелекта в играта.** Който си е пускал SoF или помни HEXEN (вещици на немски), добре знае, че що се отнася до AI тази фирма хич я няма. Липсва всякаква конструктивна мисъл какво и как трябва да се прави, човек остава с чувството, че наистина има насреща си смъртоносни машини, напълно лишени от разум. Няма ги ефектността и многообразието на UNREAL и HALF-LIFE: OPPOSING FORCE. Е, този път гарваните обещават да се постараят. Подобно на EVOLVA, сега всяка единица е с някаква началната форма на интелект, а не няколко стандартни команди от типа "ако...то...". Има инстинкт за самосъхранение, бяга, крие се, използва инвентара в нивото, за да се спаси от убийствените ви залпове, и ви скрива топката с умелото си движение и акробатичност. Звучи познато, нали? И не само заобикалящите ви гадини са с колективното съзнание на хиени, нападащи беззащитен бизон. Храбреците, водач на чиито отряд сте вие, също могат да бъдат командвани по подобен начин. Заповядвате им да ви прикриват, да прочистят района и тогава да навлезете вие. И т.н. Все функции, познати ни от SWAT3. Върхът на сладоледа е системата за интелекта ICARUS (Interpreted Command Reusable Script - Интерпретирани Команди за Многократна Употреба). Какво ще рече това? Вие, лидерът и водачът на екипа, разполагате в буквалния смисъл с живота на подчинените си. Да приемем, че бродите из някакъв кораб, неясна инопланетна сволач изскача от тъмното и загризва най-близкостоящия от вашите. Ако седите като кибик, радвате се на сеира и събирате залози кой ще бие, този го отпишете. Ако обаче подпукате звяра, тогава останалите вадят оръжията, атакуваният усеща прилив на сили и адреналин и намира физически и душевни сили да се пребори с гадорията. **RAVEN са купили лиценз за графичната система на Q3A.** Ко-

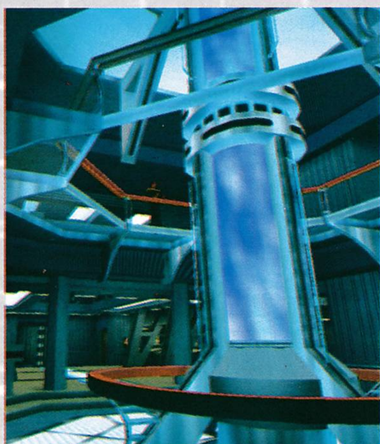


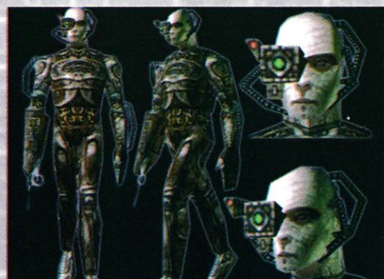






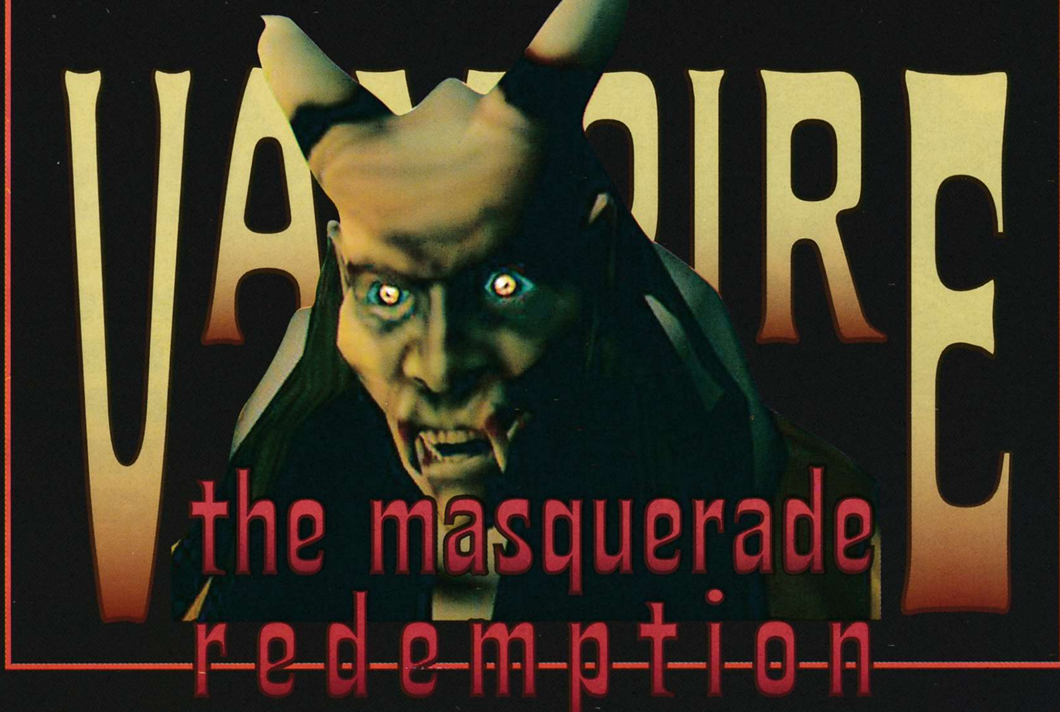
ментарът е излишен. Най-вълнуващите функции на този engine, потенциалът на това страшилище, могат да се развихрят тук, където огромните и прекрасни светове на Star Trek трябва да оживеят по някакъв начин. 32-битов цвят, анимирани текстури, криви повърхности, наистина динамично осветление... Яка игра в съвсем друго измерение!?! **Ха сега да поговорим и как да подпухате съседа, освен с простичка реална тояга.** Въоръжени сте с такава тежка артилерия и с такъв фантастичен сюжет, че играта може да бъде сравнена по дълбина на преживявания само с SoF, прекрасен пример как трябва да изглежда един 3D екшън. Повече засега по темата няма - никой не обича да разкрива тайни и да дава предимство на конкуренцията. Между другото, ПАРАМАУНТ официално е забранила техните лицензирани герои да бъдат колени и разпаряни в реално време, нито да текат навсякъде черва и кървища. Почти няма да има кръв в тези мултимелета. Вие прецените дали това е DeathMatch или Рокендрол на падащите бабички. **Едно е сигурно.** RAVEN по неизвестни причини се беше покрила за известно време, но доказва отново: Не е нужно компанията да е голяма и програмистите да са много, за да направят яка игра. Нито да се наемат половината сценаристи на "Докато свят светува", за да се извади читав сюжет. Нищо особено, но така май забиват в земята всички досегашни опити за правене на игра по темата СтарТрек. Дивната графика, комбинирана с убийствено AI и невероятен геймплей, май са ключ към успеха. ELITE FORCE изглежда е игра, която забива лопатата дълбоко, за да стане онова, което всички очакват да бъде: майстор в своя клас и убиец на мита, че сингълплеърът е мъртъв.





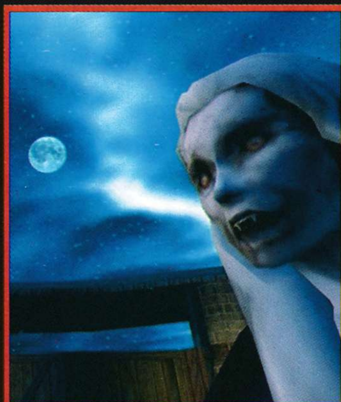
KALI

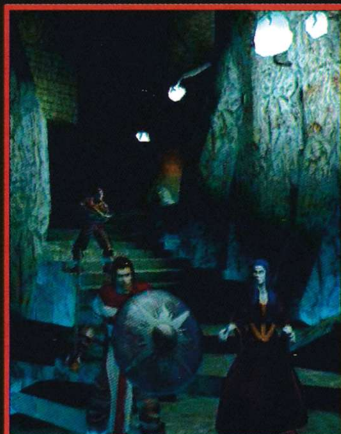


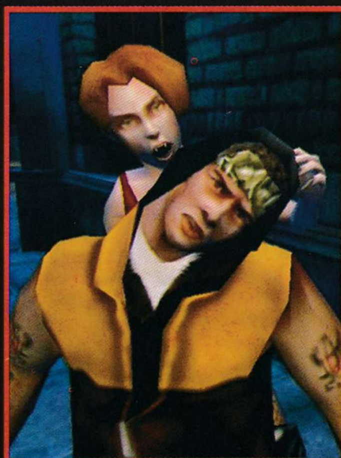


Малко кръвчица, повечко ум

Добре дошли, простосмъртни! Насреща ви е свят, за който може да мечтаете, но няма да го докоснете. Един друг поглед върху живота и смъртта, вечната красота и младост, и безконечната жажда... Да го познаете, значи да станете част от него, но това, което изглежда привлекателно и мечтано, може да се окаже най-големият кошмар, който трае поне цяла вечност... **VAMPIRE: THE MASQUERADE** е RPG от типа на класическите настолни игри - с неизменните лист, молив и някогашни спомени. Собственост е на WHITE WOLF PUBLISHING. Появи се обаче идеята нейната фабула да се пренесе и в дигиталния свят, с което се заеха NIHILISTIC SOFTWARE. Но поне засега темповете са на път да превърнат и най-големите фенове в крайни песимисти. До тук закъснението е повече от година, макар че сме удавени в обещания. **V:tM** в оригиналното си изпълнение е доста разкрепостена игра, в която не е необходимо човек да се съобразява със специфични класове герои, придобити нива на способности и подобни подробности. Най-важното за героите - вампири, естествено - е как да се пригодят към съвременното общество, без да изневеряват на природата си. Амбицията на авторите е да запазят тези принципи или поне повечето от тях (побоището го има, любителите на екшъна могат да са спокойни). Подзаглавието "Маскарадът" насочва към тайно сдружение на вампирите, които със зор подсигуряват съществуването си в съвременния свят. Изключително трудно е да си намерят подобаващо място и да останат незабелязани. Вампирите са обединени в отделни кланове със свои правила и нерядко са враждебно настроени помежду си. Някои от тях са бизнесмени, други - пънкари, а трети са деформирани полу-чудовища, криещи се в сенките. **Историята** се върти около главния герой Кристоф Румолд - някогашен рицар от орден, поставил си за цел да изтреби вампирската напаст, и настоящ вампир. Вярата и идеалите му са поставени на огромно изпитание. Той трябва да воюва за запазването на малкото си останала човечност. Това е основната задача, през която се изправяме по трудния път на прогонването на черните сили от душата на нашия човек. Приключенията ни водят през четири града в две различни времеви епохи. Започваме през XII век във Виена и Прага, където се потапяме в готическата атмосфера на величествени замъци, тъмни улички, опушени кръчми, катакомби и пренаселени гробища. По-сетне се озоваваме в днешните Лондон и Ню Йорк с техните докове, любими улици, канализации, гета и дори рейв-клубове. **Арсеналът** е пряко свързан с епохата. В миналото - саби, боздугани, щитове и лъкове. В настоящето - пистолети, гранати и разнообразни пушки. Същото







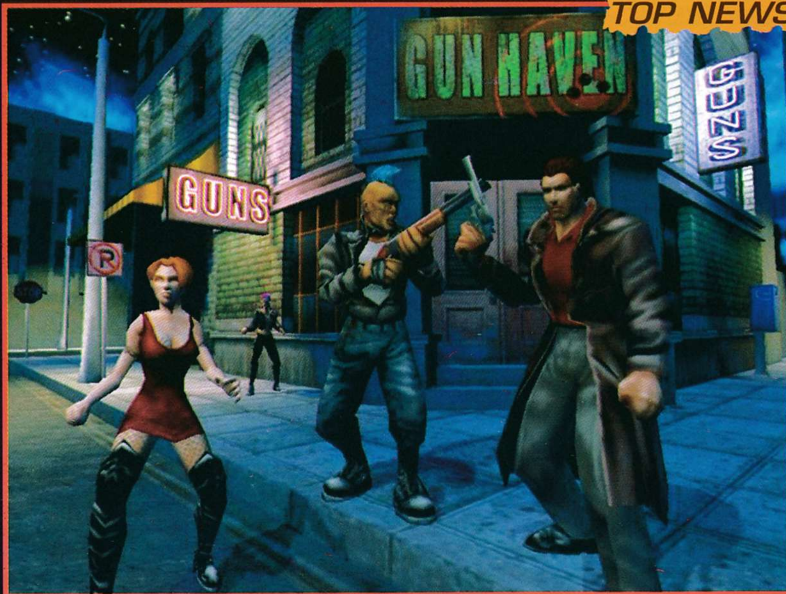
важи за облеклото: наметала, ризници и брони преди; джинси и кожени дрешки сега. Погледът е 3rdPerson с променливи ъгъл и приближение на камерата. Освен Кристоф, се появят още четири персонажа, който играят важна роля в протичащите събития и разполагат с уникални способности. Интерфейсът е опростен (от типа point and click) и заедно с няколко полезни hotkeys събира в себе си цялото управление. Всеки герой е представен с анимирано 3D лице, чието изражение зависи от текущото действие. **Напомням** дребната подробност, че за да съществува един вампир, се нуждае от кръв. Същото важи и за Кристоф. Досещате ли се каква битка се води между инстинкта за самосъхранение и останките от морал! Налага му се да убива! Въпросът е: колко често? От постигането на баланс зависи правилното развитие на героя ни. Той трябва да живее и да използва своите сили, но не и да се превръща в кръволак. Някакъв изход от тази патова ситуация е да пие кръв от жертвите си, без да ги убива. Поради многото врагове нашият герой така трябва да разпределя видовете защита, с които разполага, че да се отърве едновременно от магии и проклятия на събратя вампири и да се пази от слънчева светлина, огън и светена вода. По-особените сили на Кристоф зависят от клана, който сте избрали, и как усъвършенствате способностите му. Не очаквайте обаче от него да стане нещо като филмов супермен - просто вездесъщи герои няма. **Играта** се състои от 16 основни куеста с купчина подзадачки. NPC-тата реагират подобаващо на отношението към тях. В сингълплейъра всеки разговор е реализиран с истински актьори и придава свой привкус на обстановката. **Енджинът** на играта, специално разработен за нея, е NOD. Позволява изображение на обектите чрез голям брой полигони. Например Кристоф се



състои от около 2000, а останалите герои - от над 1000. Поддържат се ефекти като мъгла, дим, отражения, динамично осветление и сенки, зависещи от източника на светлина. **Мултиплеърът** позволява да се избира между човек, вампир и таласъм. Основните битки са между отделни вампирски кланове или между вампири и хора. Характерът на събитията варира от кървави касапници до политически интриги. Важна роля в играта има т.нар. разказвач - един от геймърите (като в МОНОПОЛИ) определя как протичат събитията и контролира всичко в играта. И ей тук, Господи, се появява редакторът. С едитора се създават нива, поставят се и се премахват обекти и герои в околния свят, манипулират се характеристики и инвентар, контролира се време и се дават точки за опит. **Ако** поне половината от тези закани си струват, V:tM излиза начело на RPG. При правилна пазарна и рекламна стратегия няма да е чудно, ако се наложи като стандарт за този тип игри. Предпоставките са налице: впечатляващо техническо изпълнение и страхотен замисъл... **Как** е, ще спите ли довечера с кръст под възглавницата? Ако не вярвате, играйте!

Activision / Nihilistic Software

KALI



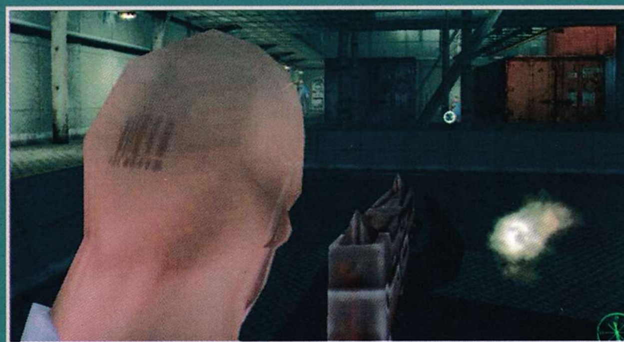


Проектопътеводител за убийци

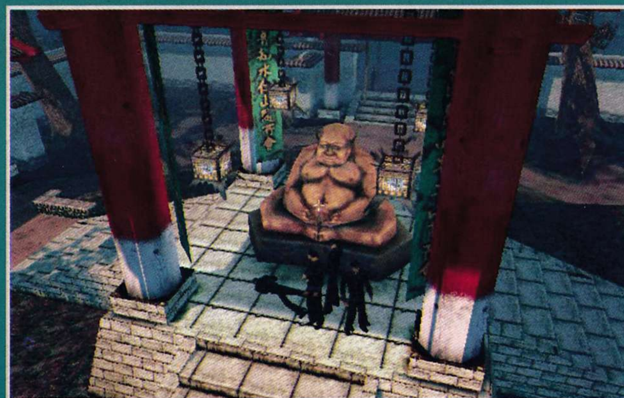
HITMAN: CODENAME 47 е почти завършена. Освен че е мултиплеър на базата на един взвод, тази потайна игра май прилича на THIEF 2 и това е най-интересното за нея. **Питър** Кюрьп, един от разработчиците от IO INTERACTIVE, твърди, че работата е приключена по отношение на замисъла, който са имали. Енджинът за графиката е отнел много месеци, а останалото време е отишло за сценария и балансирането на играта. Накратко казано, след няколко малки доработки тя трябва да излезе на геймърския тепих. **Нали** се сещате, явно възлов е сценарият. Резултатът от цялата тая шетня около него намирисва на доста сложен и объркан свят. Кюрьп подсказва надълбоко и с подробности (чрез една мисия и само за един играч) множеството пътечки за убиеца. Например хотел (копие на истински хотел в Будапеща) има метален детектор на входната врата. Налага се играчите да изоставят почти всичките си оръжия, освен кордите (струните) за пиано, които внушават доверие. След като проникнат вътре, геймърите трябва да се справят, както могат. **Кюрьп** ни отвежда до кухнята, за да намерим нож, но трябва да убием главния готвач. Може обаче да предпочетем да използваме ръцете си, а не ножа, защото иначе кръвта няма да може да бъде измита по време на цялата игра. **След** като се справяме с главния готвач, Кюрьп ни показва някои от стотиците различни анимации на играчи. Възможно е да сграбчиш тяло за задната част на ризата и да го влачиш, докато вървиш напред, но понеже това положение е неудобно, трябва да обърнеш hitman-а и да влачиш тялото, ходейки заднешком - изглежда непохватно, но наистина е по-бързо. Освен това играчът не може да зареже тялото просто така, защото в противен случай персонала на хотела го намира и алармира властите. **Друг** сценарий включва яснотата около охраната. Кюрьп описва система на разпознаване на базата на точки. Ако hitman мине покрай охранител и той го забележи, енжинът отбелязва "attention point" - точка на внимание срещу убиеца. При бързо притичване покрай охраната енджинът слага две точки. Стоите ли твърде близо или се движите твърде много, охраната става подозрителна - може да спре hitman-а и да му поиска документите. NPC-ите също се държат по-реалистично. Щом забележат тяло, плуващо с лице надолу в басейна, те веднага разпознават отвратителния мирис и действат, както е необходимо. Но ако hitman-а е достатъчно умен да обърне тялото с лицето нагоре, тогава има малко забавяне, да кажем 10-20 секунди, преди някой да разбере, че в басейна има труп. По подобен начин NPC, които са упоени с хлороформ, са аут, но за разлика от THIEF 2 изпадналите в безсъзнание възвръщат сетивата си след време и алармират шефовете си. **НЕЩО** МАЛКО СТРАНИЧНО: Кюрьп спомена, че предишната информация относно деформацията на дрехите е напълно фалшива. Както и че фирмата IO INTERACTIVE може да се отърве от тайнствените баркодове на темето на hitman - не е много сигурно, но това все пак е изглежда е шега на разработчиците. Той обещава също... **Това**, което не обещава, е точната дата на пускане на играта.

Eidos Interactive / IO Interactive

Voodoo Man







Пустинният вятър навява пясък върху близките дюни и поклаща палмите около яркосиньото езерце насред оазиса. Откъм величествения дворец на брега на Нил се носят ориенталски ритми... Голяма работа е да си фараон в древен Египет! Точно тази възможност получи геймърското братство в наскоро излязлата хитова стратегия на IMPRESSIONS GAMES и SIERRA, наречена PHARAOH. За нула време се появи и материализира идеята за expansion pack. Причината е съвсем проста - разработката му е поверена на друга фирма, на BREAKAWAY GAMES, поради претоварения график на IMPRESSIONS GAMES. Резултатът е, че само няколко месеца след излизането на оригинала, с още топли впечатления, можем да се порадваме и на разширение на играта. Намеренията са амбициозни: много качествен expansion. Идеята е той да се съсредоточи върху най-важните египетски владетели, преди започването на чието време свършва оригиналът. Всеки е чувал за Клеопатра, Рамзес Втори, Тутанкамон... И ето че сега се поставяме на тяхно място и даваме нов ход на историята, пробвайки се като велики пълководци в древността. Това преживяване определено не е за всеки, още повече че ще строим наново някои от чудесата на света, като библиотеката и фара на Александрия, храма на Амон-Ра в Карнак и други легендарни монументи от рода на колоса на Рамзес Втори и уникалните гробници в Долината на Царете.

cleopatra

Любителите на египтологията вече потриват доволно и определено има защо. Нивото на трудност моментално скача нагоре с появата на нови коварни врагове от близки и далечни земи - Персия, Асирия, Финикия, Римската империя, без да забравяме и напастта от похитителите на гробници. Тя никак не е за подценяване, защото влияе сериозно върху постигнатия резултат. Военните действия не са основното за играча. Сега неговата главна задача е да развие древноегипетски град в пълния му блясък чрез нови видове занаятчии: производители на къна, художници и строители на гробници, стъклари. Любопитното е, че те изцяло са ориентирани към създаването и разкрасяването на подземни и надземни гробници - от къната се произвеждат бои, стъкларите правят лампи, с чиято помощ художниците и каменоделците могат да работят в тъмните подземия. Отделни гилдии обединяват и защитават интересите на различните работници. Новите кампании са четири. Първата се концентрира върху Долината на Царете и новите производства и монументи, свързани с погребалните камери там. Действието във втората кампания се развива по времето на Рамзес Втори и има коренно различни сценарии за събитията - от чисто военни битки до мирновременни строежи на градове и забележителности (Абу Симбел се появява в последната мисия в тази кампания). Следващата е чисто военна и се съсредоточава изключително върху древните завоеватели. Последната в хронологичен ред кампания разкрива чудесата и постиженията на легендарната Александрия. Войните и строежите на знайни и незнайни монументи не са единствените неща, с които трябва да се справяте из Древния Египет. Освен непрестанната грижа за благополучието и доволството на обикновените жители, имате си и доста други проблеми на главата - епидемии, нашествия на скакалци и други подобни напасти, градушки... Фасонът на играта също попретърпява малко пооправяне. Например при познатите от оригинала статуи за разкрасяване на градовете сега изборът е по-богат. За различните видове климат са предвидени различни нови животни, който цъкат наоколо и разнообразяват пейзажа: скорпиони, лъвове, отровни змии... С редактора за карти, който излиза на сайта на IMPRESSION GAMES заедно с двайсет нови мисии за оригинални ФАРАОН, всеки може да създава мапове, сценарии и задачки по свой маниер и вкус. Така че предизвикателство определено има, без значение дали става въпрос за начинаещи в египетските дела или за опитни строители на пирамиди. Освен това CLEOPATRA, образно казано, "отключва" всички карти в оригинала и дава възможност за преминаване на някои по-трудни нива, където геймърите са закъсали. Както във ФАРАОН, и тук постигнатото богатство се запазва от мисия в мисия, при това се пренасят не само пари, но и отделни монументи и военни единици - разбира се, ако между мисиите има някаква логична връзка. Очаква се CLEOPATRA да излезе това лято и тогава ще говорим повече и по същество.









Impression Games / Sierra Studios

KALI

SUDDEN STRIKE

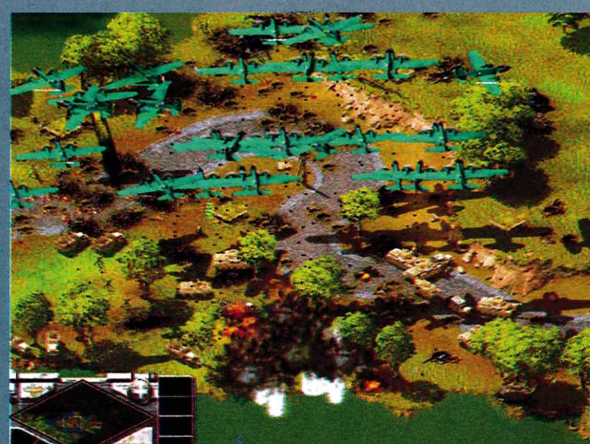
Кой каза, че 2D-игрите ще пукнат, щом се появи 3D-то? Друг път! Колкото пукна театърът, когато се появи телевизията. Или киното, когато измислиха видеото. Както обичаме да казваме в редакцията на Master Games - и 4D-игри да се появят, пак ще си има и 2D-игри и 2D-фенове. Сигурно е такова мнението и на немската фирма CDV, захванала се с новата игра Sudden Strike - да докаже, че има още много хляб в 2D-то - и за производителите, и за дистрибуторите и за геймърите. Сюжетът на играта се разиграва по време на Втората световна война, а мястото на действието е, разбира се, нещастната Европа. С какво ще разполага геймърът ли? С 30 зашеметяващи в графично отношение сценария. И с контрол върху немските, руските, британските, американските или пък френските въоръжени сили. Главният екран предлага фиксирана псевдо-3D перспектива на света на играта, в който вие можете да се придвижвате по бойното поле само с помощта на мишката. Което ви дава възможността да огледате за минута-две всичко около себе си - и светлините в прозорците на къщите, и дърветата, и... а бе, всичко - до последната полуразрушена къща в града. Знаете ли, какъв страхотен кеф , какво велико перверзно изживяване е да се порадвате на цялата тази красота, преди да преминете през нея с танковете и да я превърнете в прах и пепел?!? Враговете ви са скрити от постоянна бойна "мъгла" , докато вашите войски се приближават към тях, но не се притеснявайте - имате си в долния ляв ъгъл на екрана карта, където непрекъснато червени алармени точки ви показват къде е врагът, ако случайно не сте го забелязали, увлечени в победния си ход. В съседство до картата има и един информационен екран, който ви показва, какви са различните възможности на подбраните бойни единици. В долната част на екрана пък има линия с текст, която ви позволява да видите с очите си какво сте подбрали и нивата на опитност. Финалната вакханалия в играта ви позволява да използвате в битката до 1000 отделни единици върху картата - при това по едно и също време. Но от демото на играта ще разберете, че геймърът може да контролира няколко стотин бойни единици от съюзническите войски, т.е. от руските, американските и британските армии. Освен това демото ще ви запознае само с някои от оръжията, които ще бъдат използвани - от вас и срещу вас - във финалната игра. Всичко, което можете (и не можете)да си представите като въоръжение ще го има в играта - всякакви танкове, всякаква артилерия, сухопътни и парашутни войски, ракетни установки за легендарните катюши, изобщо всичко онова, с което можете да нанасяте съкрушителни удари върху противниковите позиции. Движението на всички единици се прави чрез кликване с мишката, но и танковете и войските можете лесно да ги преместване като първо маркирате тях, а после и позициите им. Противотанковите оръдия обаче изискват малко повече внимание. Всяко оръдие, за да действа успешно, има обслужващ персонал от двама души, които го обрьщат, придвижват и му подготвят позицията за стрелба. Изключително реалистично е направено придвижването - все едно, че сте сержант и пред очите ви вашите новобранци бутат оръдието до заповяданото избрано място. И както в истинската казарма, тази работа може да бъде ускорена, ако домъкнете оръдието до някое от многобройните транспортни средства, които са една добрите характеристики на Sudden Strike. Независимо дали придвижвате бързо войски или оръдия, дали оказвате медицинска помощ, дали преминавате по мост - винаги ще имате на разположение вашите помощни камиони, винаги ще можете да правите повторни доставки, да поддържате войските си и да превъоръжавате артилерията си. Повечето оръжия са си направо смъртоносни за вашите врагове, особено ако ги използвате умно и внимателно. Един пехотен взвод с мини, например, може не само успешно да спре придвижването на враговете, но и да търси и обезвредява противникови противотанкови мини. Въоръжени с гранати и ракети, вашите войници могат да окупират къщи, където после да се спотаят и да чакат противника. Офицерите пък имат допълнителен бонус от носенето на бинокли, които им дават възможност за допълнителен визуален обхват. Всъщност в този в Sudden Strike няма нищо революционно - нито в управлението, нито в изпълнението. Но богатството на детайлите (и при фона, и при анимацията в преден план), както и широкият избор на въоръжение, правят играта страхотно свежа. Вярно, че интерфейсът за управление чрез мишката се нуждае от няколко команди в повече, за да направят битката по-управляема, но и така играта е наистина нещо, заслужаващо внимание.

CDV Software / TBA

Voodoo Man







SUMMONER

Полъх на древни светини

Помните екшъна DESCENT, нали? Тази игра е на фирмата PARALLAX, която навремето имаше два филиала: в американския щат Мичиган и в щата Илинойс. И понеже DESCENT спечели неочаквано голям успех, по стар (не само български) обичай фирмата се разпадна на двата си филиала - на OUTRAGE ENTERTAINMENT и на VOLITION. **К**акво е нужно за едно хубаво RPG? Изпипан сюжет, който се разиграва в измислена земя, пълна с магии и странни същества. Зло, което се опитва да завладее света. И герой, който се справя със злото. **З**а целта VOLITION е измислила за SUMMONER собствен свят, наречен Medeva, който (като всеки фентъзи-свят) е населен с обикновени хора, вълшебници, демони и богове. Там живее и Joseph, младеж от рода на summoner-ите - древни вълшебници, които можели да призовават демони и да ги ръководят. Пет години преди сюжетното начало на играта Joseph се опитва да използва summoner-ските си възможности, за да възпре нашествениците, които нападат и ограбват неговото село. Призовава могъщ демон, но загубва контрол над изчадието и то избива повечето сънародници и близки на младежа. Потресен от неуспеха си, Joseph напуска родното място и се зарича повече да не използва призоваващите си умения. Обаче времената се менят, а опасностите не свършват и сега светът на Joseph, Medeva, е заплашен от Orenia-нците, които са планирали голяма атака, включително и убийството на самия младеж. Joseph се вслушва в съвета на своя приятел и учител Yago и тръгва да търси вълшебните пръстени, с които да се справи с положението. Идва времето момъкът отново да се срещне с някогашното си "произведение", т.е. с предишния демон. **Т**ези редове изобщо не изчерпват сюжета на играта, затова погледнете страниците www.summoner.com, където има купища текстове за историята на света Medeva, за възникването на някои градове, които посещавате в играта, за различните нейни герои, за отношенията между боговете и т.н. За нас обаче, найважни са онези действащи лица, които се присъединяват към Joseph и му помагат в трудната одисея. Flece е просто крадла, която иска лесно и бързо да забогатее. Вълшебничката Rosalinda (послушница на ордена на Iona и дъщеря на summoner-а Yago) завижда на дарбата на Joseph. Jekkar пък обвинява Joseph за смъртта на своето семейство, ненавижда го и се е заклел един ден да го убие. Тази доста шашава комбинация от действащи лица дава на авторите на играта огромен простор за различни комбинации, интриги и сюжетни обрати. **Е**дин прочут западен познавач на компютърните игри определя SUMMONER като съчетание на BALDUR`S GATE и HALF-LIFE. И май е прав. SUMMONER събира в себе си богат сюжет, великолепно разработен свят (с всичките му детайли) и чудесна 3D-графика. **П**овечето неща около новата игра се пазят в пълна тайна, но все пак от няколкото скрийншота могат да се направят някои заключения. И двата континента в играта имат свои архитектурни особености. Medeva напомня за Европа, а Orenia - за Източна Азия. Всеки от четирите града е изключително сам по себе си, а и много от селата не си приличат едно с друго. **Д**вубоите, алфата и омегата на всяко RPG, се развиват в реално време с възможност във всеки момент действието да бъде спряно, бойците да се прегрупират и да се втурнат по-ефективно срещу враговете (които, между другото са с оригинален облик и по нищо не напомнят за класическите изродчета от фентъзи-световете). Всеки ваш герой има по няколко умения и по една специална атака, която с времето може да бъде подобрявана. **О**ще отсега изглежда, че SUMMONER ще гони върховете на игралните класации. Да чукнем на дърво: дано разработчиците и дистрибуторите да не се сблъскат с непредвидени проблеми и играта да се появи през есента, така както е планирано.

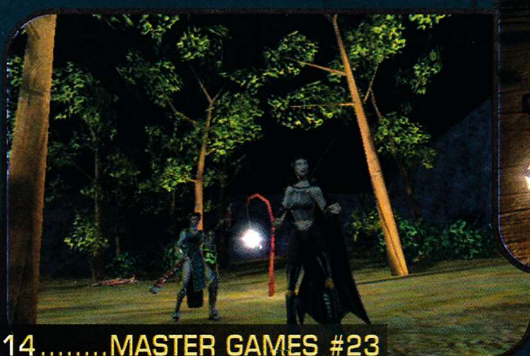
Volition/THQ
Срок за излизане: есента на 2K

-GM-













ПРАВО В ЦЕЛТА!

5 6 7 8 9 10

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

дизайн: дизарт

SHOGUN total war

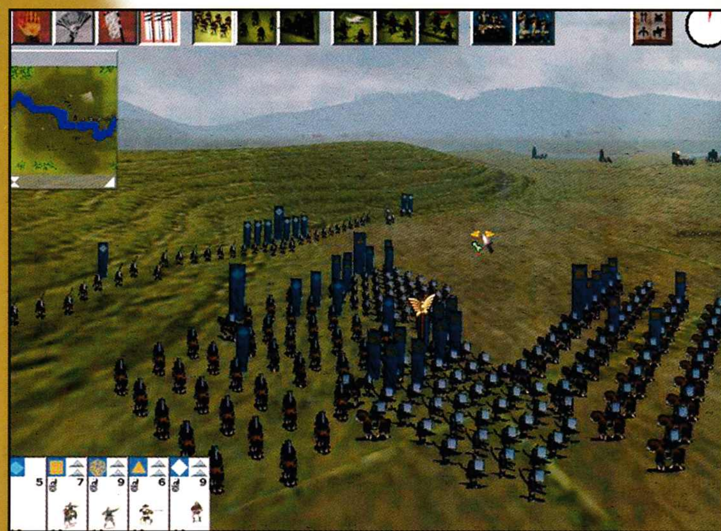
Толкова чакане падна за тази игра, че сега, когато излезе, на човек направо не му се вярва!

XVI век. Последният шогунат е паднал. Японският архипелаг се тресе от хаос. Страната е разкъсана между множество кланове, чиито водачи се наричат Daimyo. Земеделските земи са подгизнали от човешка кръв. Изходът е в обединяването на Япония под властта на общ владетел. Седемте клана (виж карето в рецензията) трябва да се обединят от една личност. От владетел, който хем управлява със здрава ръка целия народ, хем е обичан и почитан от поданиците си. От ШОГУНА. Той и само той може да сложи ред в хаоса. **Ето това** е вашата задача: да изведете вашия клан до пълна и окончателна победа. В тази игра Победителят печели всичко. Победени няма, защото са просто мъртви. Това обаче не е единственият начин да обедините цялата територия, тъй като освен кървави битки, има и тънка дипломация. **От тронната зала** на вашата крепост властвате над много територии. Всяка от тях е общност със собствено управление, която самостоятелно развива технологии, строи къщи за своите бойци или храмове за будистките монаси. Разработвате мини и усъвършенствате земеделието, за да ставате по-могъщи и независими. И всичко това - върху прегледна карта, на която са изобразени отделните единици, леко наподобяващи шахматни фигури. Не мислите, че е суперсложно. Строенето на сгради и подобряването им, създаването на нови единици е съвсем ясно разпределено в няколко простички таблици. Практически с всеки по-усъвършенстван строеж или по-съвършена техника печелите бонуси за своите бойци, подобрявате техния боен дух (или морал, да го наречем), след което те стават по-лоялни към вас и по-силни в битките срещу врага. **Разполагате с куп** бойни единици: конници, стрелци с лъкове, дипломати, шпиони. Тяхната сила и всичките им качества зависят от това, на какво равнище сте издигнали вашите военни бази и се променят в зависимост от споменатите бонуси. Всеки клан има определена специализация и затова понякога наемането на единици му излиза по-евтино. Силата, мощта на отделните армии се сумира. И в онази част на играта, която всъщност представлява ходова стратегия, е прегледно обозначена върху самите иконки на единиците. От тази сила, между другото, зависи и реакцията на врагове-те, управлявани от компютъра. Ето защо се случва да навлезете със силна армия в съседна територия и врагът ви да не се втурне веднага в бой, а стратегически да отстъпи или дори да изостави цялата територия. Понякога пък Daimyo-то на дадената територия може да изпрати посланик и да ви предложи мир (който можете да отхвърлите). Тази част на играта много приятно напомня за CIVILIZATION. Лично аз, докато играех, все си виках "само да построя тази сграда и веднага ще атакувам". И все не успявах, заради пустия му ламтеж все повече и повече да усъвършенствам единиците и териториите си. **Както и да е**, щом веднъж стигнете до убеждението, че вече няма какво да се усъвършенства, тогава идва мигът за атака. Прекрачвате границата на чуждата територия и изчаквате. Защото врагът може да отстъпи, може да не ви обърне внимание или да отговори на агресията с агресия. Тогава картата изчезва и пред вас се открива пейзаж, който изглежда невероятно реалистично. Толкова реалистичен, че ако работата върви през зимата, виждате как снежинките затрупват шлемовете на вашите неподвижно застинали бойци. Струва ви се, че всъщност не сте пред монитора и не блъскате бясно по мишката, а сте насред бойното поле, в разгара на самото действие. **Лирично Отклонение.** Гледате втренчено върховете на планините и се мъчите с поглед да разкъсате мъглата, която се спуска на талази към долината. Усещате с кожата си, че вра-

-GM-









Creative Assembly / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 500 Mb HDD, 4 Mb 3D cart

OPT.: P 200, 64 Mb RAM, 16x CD, 500 Mb HDD, 16 Mb 3D

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 10/10



жата армия приближава. Тя е някъде там, зад хълма. Гробната тишина се разкъсва само от свистенето на вятъра. Строените редици на вашите бойци не помръдват и заедно с вас изчакват мига, за да дадат живота си за своя Daimyo. На отсрещния хълм сякаш бързо израства гора. Не, не сънувате! Това не са дървета, а оръжията на вашите врагове. Гората наближава. Вие командвате "Напред!". Армията ви се хвърля в кървавата кланица. Чувате викове на ранени и умиращи. Няма ли край това? Само предполагате, на чия страна клони победата. После настава тишина. Остатъците от вражата армия бягат. Но и вашите загуби не са малки. Чувствате удовлетворение, защото сте изкачили поредното стъпало към мястото на Шогуна. Сега трябва да тръгнете към столицата. Но преди това да се погрижите за ранените, да дадете на армията си кратък отдих, да допълните единиците си, за да продължите. За славата на Япония... **Това лирично отклонение** всъщност е част от кампанията в SHOGUN: TOTAL WAR. Играта предлага избор от няколко възможности. В отделните самостоятелни битки ходовата част се губи, но пък са отлични като тренировка. При голямата битка нагласявате сами участниците, средата и воюващите единици. Но как блестят двата бисера в короната на SHOGUN: TOTAL WAR! По-малкият е подготвителният tutorial, който ви научава да управлявате играта и ви дава истински стратегически знания. Повечето битки и целият AI в играта са програмирани според правилата на старата японска книга "За бойното изкуство", написана преди 2000 години от Sun Tzu, чиито идеи правят битките изключително убедителни. Вторият бисер са историческите битки. Което значи, че ТОЧНО тези битки са се разигравали ТОЧНО на тези места преди стотици години. И към всяка от тях има предълъг списък на реалности и ситуации, което ще рече, че докато си седите пред вашето PC, можете да попромените японската история. Със задна дата, разбира се. **И понеже нищо на този свят** не е съвършено, нека да спомена за хардуерните изисквания. Нищо, че в таблицата по-долу пише Pentium 166. С тази машина в най-решителните моменти - например в real-time-овата част, където на екрана има безброй единици - играта къса. Затова не е зле да си намерите за тази игра качествена графична карта с повече от 32 MB RAM памет. **Направо смайваща е тази SHOGUN: TOTAL WAR!** Юнаците от фирмата CREATIVE ASSEMBLY са успели да я сътворят, плюс цялата тази атмосфера на феодална Япония и бойна врява, без накрая да се забелязва нито една грешчица. Страхотна игра, която грабва геймъра и не го оставя, докато нещастникът не умре от глад и изтощение. При това е user-friendly, т.е. приятелски настроена дори към начинаещите геймъри с тренировъчния си tutorial. Дано има повече такива игри. И по-често!



HOJO

Този род е известен и до днес. Това са шогуните, прогонили монголските орди обратно на континента. Много-много не са се доверявали на чужденците, което ги е карало да строят страхотни отбранителни съоръжения и крепости.



IMAGAWA

Въпреки че владеят територии, от които лесно биха могли да нахлуват по цяла Япония, никога не са имали такива намерения. Предпочитат мира, но са принудени да воюват. Побеждават враговете си с хиляди стрели.



SHIMAZU

Тези воини въртят мечовете по-бързо, отколкото птиците размахват крилата си. Територията им е доста непристъпна за чужди агресии.



TAKEDA

Майстори на традиционните бойни изкуства, укротители на коне, неотстъпчиви воини. Владеят най-богатата на злато и сребро територия на Япония.



UESUGI

Титлата шогун им е коствала много усилия и кръв. Но затова пък генералите от този клан са страшно калени в битките и в бойните изкуства.





MORI

Тайнствени воини, които повече от всичко почитат традицията и религията си. На бойното поле от тях се страхуват всички, заради смелостта и решителността им да се бият до последен дъх.

ODA

Жестоки воини, на които чувството за милост и съчувствие е непознато. Непрекъснато нападат своите съседи. Не се съгласяват на мирни договори. Дори и на краткосрочни.

PEASANTS AND RONIN

Това са скитащи из Япония независими самураи, които успяват да станат Daimyo в разни дребни бунтовнически фракции. Въпреки разногласията си понякога владеят и цели територии.





сигурност. В същото време се ширят свободно корупция и измама от страна на тайната организация на шерифа. Който, естествено, иска да види нашия герой мъртъв и е готов да плати за това. Задачите на Гарет са почти като по учебник. Да оживее. Да разкрие тайните на новия градоначалник. Да се бори с интригите и мистериите в наглед приличния град, където бандитските фракции се избиват помежду си.

Сектите

Важно нововъведение са Механиците. Тези фанатици, отделили се от Ордена на Чука, имат намерение да установят нов световен ред на основата на науката, логиката и механиката. Сега-засега обаче снабдяват шерифа с механични "играчки", усъвършенствани в преследване и убиване. Тяхна противоположност са Езичниците, който са анти-технологично насочени и с които имахме сериозни разправии в първата част. В тази ранглиста влизат и Пазачите - загадъчни фигури, който крият в себе си Знанието. Не участват в събитията в града, а само ги наблюдават. Те се опитват да убедят Гарет да премине отново на тяхна страна, предупреждавайки го да се пази от приближаващата се Метална епоха. Като бивш пазител обаче, вече напуснал Реда и всичко свързано с него, Гарет не иска да има нищо общо с предсказанията и вярванията на отделните секти.

Чаровник завинаги

Най-добрите игри дължат качествата си не толкова на задълбочената фабула или на добрите карти, а на онова тайнство, което те кара да продължиш да играеш. Това е положението с THIEF 2.
THIEF е страхотно успешно заглавие. Нещо като first person с елементи на екшън, което по същество е адски реалистична симулация за рубрика "извадки от живата на един крадец". Но на най-добрият! През цялата първа част се усъвършенстваме и го доказваме, вмъквайки се в кожата на вездесъщия Гарет.

Действащи лица

Героят. По стар народен обичай играем с Гарет и в продължението на играта с подзаглавието "Металната епоха". Пак се промъкваме по улици и покриви на мрачен град, където се сблъскват магии и нови технологии, а тъмните сили на новоизбрания шериф се спотайват зад всеки ъгъл. Повече от наложителна е намесата на герой с леки стъпки и недоловим допир - винаги малко извън закона и все пак честен крадец. Година след събитията от THIEF: THE DARK PROJECT животът на Гарет се е върнал отчасти към нормалното си състояние, доколкото то може да се нарече нормално. Делата му са от особен характер, тъй като човекът изобщо не се надява на едната пенсия за старост. Единствената сериозна опасност е изобщо да не стигне до нея, защото цената на всяка грешка е равна на загубата на живот.



Злодеят

Ей го на, и Горман Труарт. Новоизбран шериф; главатар на подземния свят на града; изпълнен с мътни намерения. Уличните бедняци изчезват безследно. Увеличеният брой пазачи насажда измамно чувство за



На сцената, на сцената...

LOOKING GLASS признават, че не били наясно дали първият THIEF като stealth shooter ще намери потребители, затова добавили лутащи се насам-натам зомби за цвят в играта. Формулата обаче се оказала добра. Точно по тази причина в продължението са посилно застъпени "спотайващите" се елементи, внимателния поглед върху нещата и изкусното управление на цялата история. Нещо повече, в THIEF 2 има възможност да изиграем, когато и да е което и да е ниво - същински уникат на фона на праволинейността при геймплея на повечето днешни компютърни игри. Резултатът е поразителен. Напрежението се разпределя равномерно. Стрелбата не е безразборна. Промъкването в сенките дава чувство за съпричастност с мрака и контрол върху нощта. Повечето от шестнайсетте нива са с подробни карти, които помагат изключително за предварителното разработване на подходяща стратегия. Както и в предишната част, в ситуацията ни въвежда кътсцена. Следва екран с целите и задачите. После екран за избор на оръжия и друг инвентар; златото отново не може да се пренася през нивата. Новите оръжия са няколко вида стрели, различни елексири, страхотно подвижно наблюдателно око, което спестява разходки до пренаселени или опасни области, и механично със zoom функции - за компенсация на изгубеното истинско око. Накъсо, все неща, които са запазена марка на тази игра и допълнително се наслагват в изграждането и потъването във уникалната ѝ атмосфера. Изкуственият интелект е пооправен, ама не докрай. Блъскащите се във варели и лампи пазачи, които на всичкото отгоре не виждат мистериозно отварящите се под носа им врати, не са кой знае колко приятна гледка. Въпреки това дочуват

GAMES HOT

стъпките върху издайнически повърхности, забелязват лесно Гарет като е недобре прикрит и го преследват до дупка. А решат ли, че имат твърде силен противник насреща, плюят си на петите, крещейки с цяло гърло. Ега ти озвучаването! Гласовете на часовоите наоколо дрънчат, меко казано, странно, и то не заради акцентите си. Пазачите обаче носят лъкове, с който са доста неприятно точни. **М**оже да се помрънка още и за леко объркващата система за контрол и ограничения брой на слотове за запазване, но това са дребни ядове при



толкова добра игра. Че създателите й са майстори, две мнения няма - между оригинала и продължението те някак успяха да сместят още един шедьовър, и то не кой да е, а SYSTEM SHOCK 2. **Е**нжинът на играта не се е променил много. Пак е знаменитият DarkEngine, но с няколко нови екстри като мъгла, дъжд, сняг, анимирано небе и цветно осветление. Достатъчно, за да не развали добрите ни представи, макар че сме виждали и по-смайваща графика в последно време. Важното е, че е съхранена онази тъмна и потайна атмосфера, която ни закова пред мониторите с магнетичния си чар. **О**сновните посоки за критики на оригинала бяха прекалено многото зомби, от които скриване няма, и чувството за призрачност, идващо от липсата на крака, което понякога обърква при ориентацията. За съжаление, Гарет пак е безног и на моменти геймърът отново губи представа къде точно се намира. Иначе е удвоен броят на полигоните при рендирането на моделите и те изглеждат прилично, изключая дежурните проблемни зони - физиономии и крайници, по-специално пръсти. **П**охвални и чаровни са 16-битовите текстури. Създадени са на базата на дигитални снимки на произведения на изкуството от Европа, а звуковата атмосфера е обогатена и играе по-голяма роля от всякога. А прозорците са прозрачни - заобикаляйте ги, а не минавайте през тях... **Т**рудността е скочила неимоверно. Всяка мисия крие в себе си сума подзадачи, като доста често цялото ниво трябва да бъде изиграно без изобщо да бъдете забелязани или да убивате някого! Рядко се стига до бой и употреба на груба сила - най-много някое и друго зашеметяване. Играта се върти повече около прокрадване под милостивата закрила на сенките и прикриване на следи - например замъкване на изпадналите в безсъзнание след халосването пазачи на потайно местенце. Трябва да се промъкваме в строго охранявани сгради, да ограбваме банки, да нахлуваме в складове, да откриваме тайни коридори и дори да се навъртаме в партита на висшето общество. Или да подслушваме разговори между NPC-та. Или да гасим издайнически факли. Ако това не е реализъм и потопяване в обстановката, здраве му кажете. **Ц**ялата история се разкрива чрез книги и пергаменти, разпилени из отделните мисии. Трябва да се чете внимателно всичко, за да се съберат парчетата на загадката. Жалко, но тя е доста линейна: злодей, който ще завладява света и си има план за това... Малко като филм с Джеймс Бонд или само така ми се струва? За добро или за зло, фокусът на събитията е поизместен в сравнение с







първата част. В нея е представен уникален, загадъчен и красив свят, но без подробности и обяснения за него. Сега, във втората част, можехме да се спрем на тях, на историята и същността му. Е да, ама не! Дано влезе в третата част, каквато би било логично да има... Подочуха се гласове, че двете части толкова си приличат, че втората би трябвало да излезе по-скоро като expansion на първата. Вярно. Приличат си. Пак е в действие формулата, че нещо работещо и успешно не бива да се променя. Но с многото нововъведения и цялостната си коренно различна история (не по-добра, просто нова), THIEF 2 си е самостоятелна игра и дори може да се нареди сред най-добрите на годината. Ето така стабилното рециклиране, гарнирано с отличен дизайн, може да даде отличен краен резултат. Със сигурност феновете на Гарет не оправдават малкото му развитие, което той търпи по време на играта. Краят й изобщо не може да се сравнява идейно и оригинално с първата част, но пък дава малко надежда за интересен по-нататъшен развой на съдбата на героя. Накратко казано, който е харесал първия THIEF, ще налети и на втория. Ако не ви е харесал оригинала, нали има и други игри!

Kali



Кои са Looking Glass

Една от най-прочутите фирми в историята на компютърните игри. Дело на LOOKING GLASS в края на 80-те години е CHUCK YEAGER`S ADVANCED FLIGHT TRAINER (1987). През 1992 г. LG издават за SEGA GENESIS (Mega Drive) симулатора F-22 INTERCEPTOR, а през следващата година - JOHN MADDEN FOOTBALL`93. През 1992-1994 г. LG правят три RPG-та, които им донасят световна слава. Това са ULTIMA UNDERWORLD 1 и 2, както и SYSTEM SHOCK - една от десетте най-добри компютърни игри досега. Следват FLIGHT UNLIMITED и TERRA NOVA. След двегодишно мълчание LOOKING GLASS правят FLIGHT UNLIMITED 2, а после и THIEF: THE DARK PROJECT. Освен за PC, Looking Glass работят и за N64.

Looking Glass / Eidos

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, 4 Mb 3D cart

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8xCD, 700 Mb HDD, 8 Mb 3D cart

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10 -GM-



Три питанки ??? към Dorian Hart от Looking Glass

? Специалист сте по RPG. Кои три игри от този жанр са ви направили най-голямо впечатление и защо?

• Първото RPG, което ми взе акъла, беше ULTIMA 4. Много ме впечатли фактът, че пред геймъра има по-висши цели, а не само да стигне до главния противник и да го размаже. В тази игра беше важна не само целта, но и начинът, по който се стига до нея. Според мен това е пътят, по който трябва да вървят RPG-тата - начинът за решаване на проблемите да е заложен в самия сюжет. Друга игра, която ме е покорявала, е ULTIMA UNDERWORLD. BALDUR`S GATE и PLANESCAPE TORMENT пък ми харесват със съсредоточаването си върху сюжета и с това, че се стараят да задържат вниманието на геймъра чрез неговата сила, развитието на фигурите и новите предмети. Ако RPG-тата комбинират отличен сюжет със свобода и възможност геймърите да влияят върху сюжета, те ще се издигнат на ново, далеч по-високо ниво.

? Как възникна идеята за THIEF: THE DARK PROJECT? И откъде дойде продължението?

• Първата THIEF се роди от няколко различни по-стари идеи и хрумвания. Отначало главният пълнеж в играта трябваше да е близкият бой. Едва по-късно разбрахме, че е много по-забавно криенето например. И затова решихме да заложим точно на тази карта.

? Ако трябва да сравните игровия стил на THIEF 2 и на SYSTEM SHOCK 2, игри над които лично сте работил, в какво си приличат и в какво се отличават?

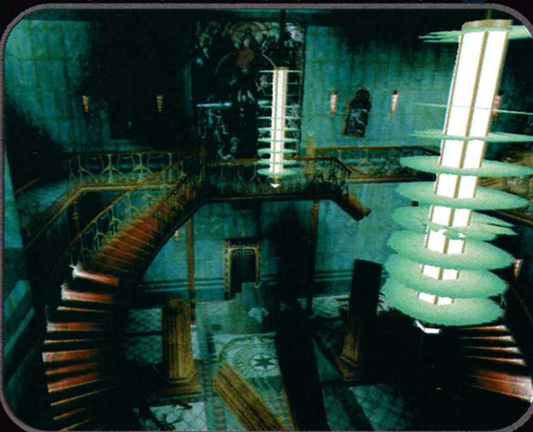
• Въпросът е сложен, но отговорът е прост. Главната разлика е ролята на боя. В SYSTEM SHOCK 2 търсим начини да воюваме, а в THIEF 2 - да избегнем сраженията. Иначе игрите си приличат по това, че геймърът разполага със средства, с които сам трябва да намери най-доброто решение на проблема, който стои между него и целта на мисията. Ето тук са всъщност импровизациите в играта.

Интернет: www.lglass.com - официална страница на авторите; www.ttlg.com - фен-страница на Looking Glass; http://www.thief2-metalage.com/ - неофициална страница

DEVIL INSIDE

Много шоу, малко игра

Най-късият начин да се опише Devil Inside: мишмаш от три сполучливи заглавия: * ALONE IN THE DARK. И там има къща, обитавана от духове, където хиляди мъртви неща се опитват да те убият или да те плашат. Това подобие е простимо, защото DEVIL INSIDE е дело на Хубърт Шардо, чийто е сценария на ALONE IN THE DARK. * TOMB RAIDER. Действието е предимно от трето лице, а в някои моменти от играта водещият герой е предизвикателна жена, облечена в прилепнал спортен екип. * THE RUNNING MAN. Цялото действие е част от огромно игрово шоу, където през цялото време те следва оператор и окото на камерата. **Т**воят герой е Дейв Акланд (Dave Ackland). Бивше ченге от полицейски участък в Лос Анжелис. Сега е частен детектив за паранормални явления и работи за новия телевизионен канал WWWLA. Задачата му е да преследва призраци и да ги уни-



щожава с оръжията, които намира попътно. През цялото време неотлъчно го следват оператор, който Дейв трябва да защитава, и множество дребни летящи камери и хеликоптери с камери, които следят всяко движение на детектива. Можеш да избираш и превключваш между камерите във всеки момент - това е интересна перспектива за наблюдение (от гледната точка на оператора) на твоя герой, когато взривява главите на разни зомби. Щом Дейв убие някой мощен и силен гадняр, неговият дух го следва и кръжи наоколо под формата на малка зелена светлина. Тя не вреди на Дейв, но пък прави мястото да изглежда малко по-хубавко. **Н**асилието не е главното в играта. Дейв е обладан от облечен в кожа крилат женски демон, наречен Дева. Ако тя намери пентаграм при неговото пътуване, може да променя формата си (отлична анимация), за да очарова публиката. Когато е във вида на Дева, грубите оръжия са недостъпни, но може да използваш магия (но само ако Дева реши, че иска). Нейна работа е да поглъща душите на демоните, които Дейв очиства, и да ги изпраща обратно в ада. Колкото по-голяма е тази бройка, толкова по-силна е магията ѝ и толкова по-лесно се трепят следващите гадняри. **И**збиването на демоните е доста екстравагантно. Нараняванията на враговете се локализират, така че ако се целиш в ръцете им, убиваш само ръцете. Изстрелите в главите убиват общо взето всичко и, ако попадението е точно, въздушната камера показва със забавен каданс на целия екран как главата на съществото експлодира. Тълпата полудява от възторг в този момент, а Дейв прави саркастичен коментар, за да я накара да лудне още повече. Много често в играта се включва камера отгоре или те връщат обратно в студиото, за да видиш какво става там междувременно. Освен това на екрана разполагаш с прозорци на много tv-камери, чрез които наблюдаваш хилещите се момичета или грозния домакин в студиото. **К**акто се очаква от игра от такъв тип, сенките, тъмнината и динамичните светлинни ефекти са направени добре. 3D-звукът - също. Музиката е геймърска. Постоянно аплодиращата тълпа обаче изглежда странно и в противоречие с действието, но ви кара да се замислите колко шашаво е всичко това в крайна сметка. **И**ма някои хубави моменти в играта, но все пак ѝ липсва атмосферата на ALONE IN THE





DARK. Никога не си сам. Винаги усещаш, че милиони хора те наблюдават, а и операторът е непрекъснато с теб. Това значи, че личният опит, който добиваш, е по-малко, а основното, което правиш, е "убиваш чудовища, намираш ключове, отваряш врати, убиваш чудовища". **Г**рафиката не е особено добра. Няма нищо ново в енжина. Дори по-лошо - доста бавно върви на по-стари видеокарти, а на някои дори тръгва като текстурите са изкривени и замацани отвсякъде. **З**вукът съответства на обстановката. Имате чувството, че гледате шоу, а не, че играете игра. Музиката е на Audio-тракове и я бива. За съжаление, има едно непрестанно досадно ръкопляскане на героя, което върви през цялата игра. Нонстоп се чуват овациите на публиката, която те наблюдава, и това създава допълнително напрежение. Играта поддържа 3D-звукови карти и тогава ефектите стават невъобразими - например 'Environment Audio' на Creative Labs...

Voodoo Man





Cryo Interactive / Gamesquad

PC WIN '95 / '98

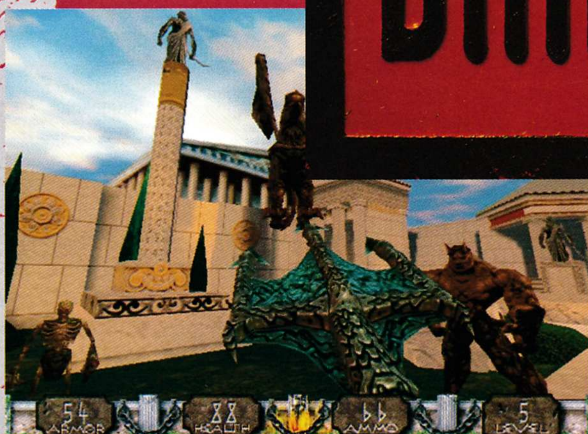
MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

Колективен гръм за самотен играч
Най-странното в многобройните обзори за DAIKATANA е, че тази игра се оценява от позициите на някакви странни очаквания. Срещам коментари от сорта "нищо ново", "същия стар кадър" или "еднообразни оръжия". Какво, по дяволите, е QUAKE 3? Или UNREAL TOURNAMENT? Всички добре знаем, че QUAKE 3 е преработена QUAKE 2 с овални повърхности и блестящи текстури. Всички знаем, че да се играе само с единичен играч е неудобно. Знаем също, че UNREAL TOURNAMENT е добра игра за повече геймъри.
DAIKATANA пък е ДРУГА игра и май точно това смущава и дразни фанатичните геймъри на екшъните. Ето какво отличава DAIKATANA от останалите в своя жанр. **1.** Четири уникални, завладяващи, детайлни и добре направени периода. **2.** Двама постоянни съюзника - тоест не можеш да позволиш да ги убият както Барни в HALF LIFE. Ти си отговорен за управлението на двата допълнителни NPC... **3.** Успешно смесване на Action, RPG и FPS стилове на игра - 5 атрибута за регулиране, когато вървиш attributes to tune as you go. **На** фанатичните FPS-играчи ще им е трудничко със съюзниците, защото имат SOF-тип игра. "Oooops", както пее Бритни Спиърс, къде са ми съюзниците!!! Или, с други думи, тя изисква NPC-управление - нещо, което FPS-играчите никога не е трябвало да правят досега. Ентусиазираният RPG-фен може да се кефи на допълнително NPC babysitting, което, правилно използвано, помага повече, отколкото една SOF-игра. **DAIKATANA** има страхотен потенциал за сериозно натрупване на опит от единичен играч. Тя абсолютно не е игра за всеки. Твърдо не е с най-добрата графика в света - ако толкова ти се иска добра графика, купи си QUAKE 3. Хващам бас на $1, че играта с повече играчи не е най-доброто в DK, и то поради простата причина, че тя е ОСНОВНО игра за единичен играч. **Демото** не го бива. А поради закъснението и проблемите около играта, не е странно, че всички се нахвърлиха върху нея. Аз обаче съм настроен другояче. Вместо да разглеждаме какво НЕ Е тази игра, нека видим КАКВО Е. **Изглежда** като стандартна пуковтевица. Но ако се позамислим малко... Повечето днешни игри се опитват да подражават ревностно на HALF-LIFE и RAINBOW SIX. QUAKE 3 и UNREAL TOURNAMENT са от типа deathmatch. Честно казано, прочутият shooter вече е ретро. Смешно е как всеки твърди, че DOOM е най-добрата FPS игра, правена някога, но пък самият начин на игра е "глупав". Понякога ти се ще да захвърлиш всичко и си го изливаш на Джон Кармак, забравяйки, че той е само програмист, че всички игри с добър дизайн, които си струват, са рожба на Джон Ромеро, че QUAKE 2 щеше да е ужасна, ако не беше online community's MODs... **GAMEPLAY**: Няма игрови проблеми. Свежа е промяната в оръжията, каквито се срещат в почти всяка FPS. Различните оръжейни комплекти във всеки епизод надбавят усещанията за различните нива. DAIKATANA е слаба в началото, но щом свикнеш с нивата и особеностите й, това, което стискаш, наистина става мощно оръжие. Съюзниците обикновено реагират по-

DAIKATANA











правилния начин. Не е толкова трудно да ги запазиш живи и те да ти помагат съществено, само не ги оставяй да се грижат за всяко нещо сами и хвърляй по едно око на тяхното здраве. Движението е малко странно в началото, но за 20 минути се свиква. Враговете с AI при по-лесните settings не са особено предизвикателство, но я опитайте на по-висока трудност! Веднага ще забележите разликата... **Дизайнът** на нивата е интересен. Няма проблеми с приспособяването към по-голямото натоварване по средата на нивата. Подобно нещо е необходимо поради размера на нивата. **Играта** (O.K.) е близка до начина на играене при по-старите игри, което не е чак толкова лошо. Изобщо не бива да я мерим по стандартите на QUAKE 3 или UNREAL TOURNAMENT. Тя просто е нещо друго. Страхотно удоволствие са мисиите за единичен играч в DAIKATANA, просто кеф! Не графиката прави играта - DAIKATANA има в себе си достатъчно игралност, за да забавлява... **Не** казвам, че няма издънки. Например жабите и другите дребни животинки са излишни. Е, едно мъничко животинче за цялата игра може да се понесе, но като станат много... **Оръжията** са НЕВЕРОЯТНА новост. Много от тях имат скрита "двойна" атака (меле и ракета Melee and missile). Двуглавите змии например изстрелват отрова, когато си далеч от тях, и хапят като се биете отблизо. И го правят без нужда от допълнителен бутон. Действието тук е БЪРЗО. Ослушваш ли се, си обречен. Ако докопате играта, изтърпете първото ниво, след което идва удоволствието от добрата старомодна FPS. Добавянето на двамата съюзници е страхотна идея. Интерфейсът, който ги контролира, работи гладко и е лесен за работа. Всички оръжия пасват на своя период от време, а също и на съществата (освен тези отвратителни скапани жаби). В играта са вмъкнати и малки RPG елементи, чрез които поопраявяш нивото на своя герой. Те включват: мощ за атака, скорост при атака, способност за скокове, и дори твоя истински меч. Не че това е някаква SYSTEM SHOCK 2, но ако ХАРЕСВАТЕ "безмозъчния стрелец"... това може би е ТОЧНО играта, която сте очаквали от Джон. **ГРАФИКА**: Тя не е сред най-добро и определено не е в крак с последните FPS (QUAKE 3 и UNREAL TOURNAMENT), но и така си върши работата. Малко са детайлите, които спомагат за страхотната атмосфера на играта. Небето горе-долу го бива, дъждът е нещо, което забелязваш, а мъглата направо си е добре. Архитектурата понакуцва поради малкия брой полигони, но в по-голямата си част е адекватна. Най-мътно е нивото с блатото. Вярно, то това си е трудно за правене, но в DAIKATANA май са постигнали нещо прилично. Чудовищата, или поне повечето от тях, стават. При това с много подробности. Не знам защо, но харесвам върколаците в трети епизод. Кожата на съюзниците - също. В демото има много детайли, които правят играта по-атрактивна... **В** анимацията на героите няма синхрон на говора и устните. В пълната версия това е оправено. Играта работи само на Open GL и геймърите с по-стари видеокарти могат да имат проблеми. **ЗВУК**: Музиката на всяко ниво пасва на настроението. Гласовете ги бива. Личностите на героите са добре представени. Гласът на Микко е точно какъвто трябва да е, а на Суперфлай - идеален. Поставете ги в различни ситуации - просто, за да чуете как говорят. Страхотни са!

Voodoo Man

Eidos Interactive / ION Storm

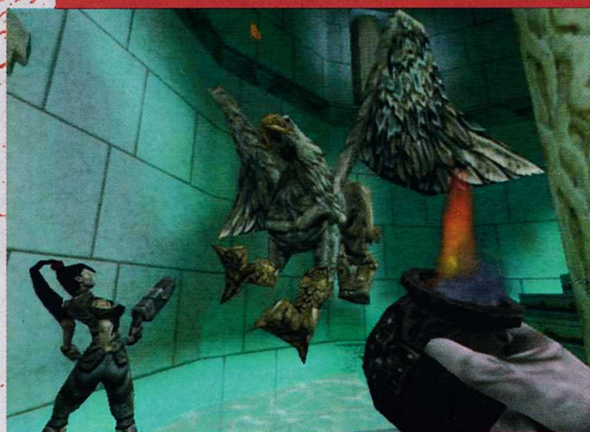
PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, 4 Mb 3D cart

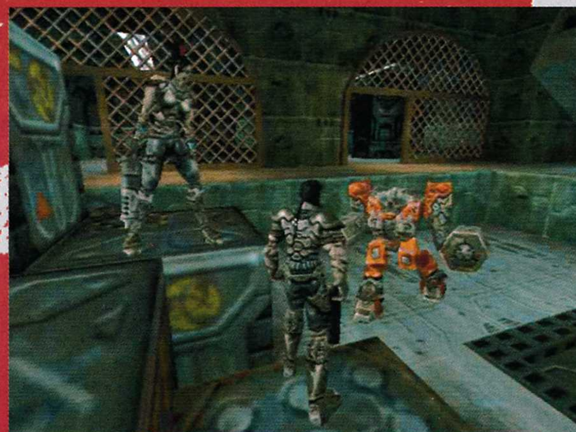
OPT.: P III 500, 64 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD, high-end 3D

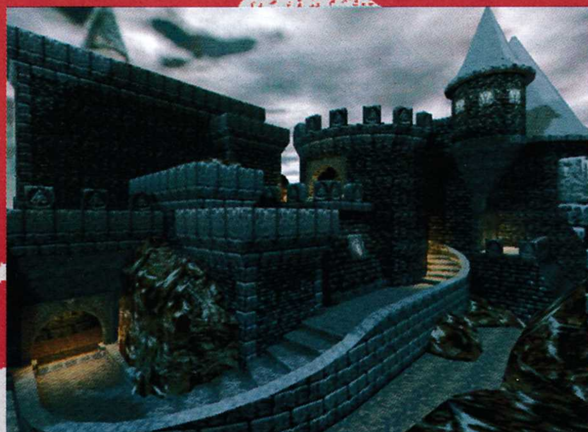
Ускорител 3D: OpenGL; Мултиплеър: ДА

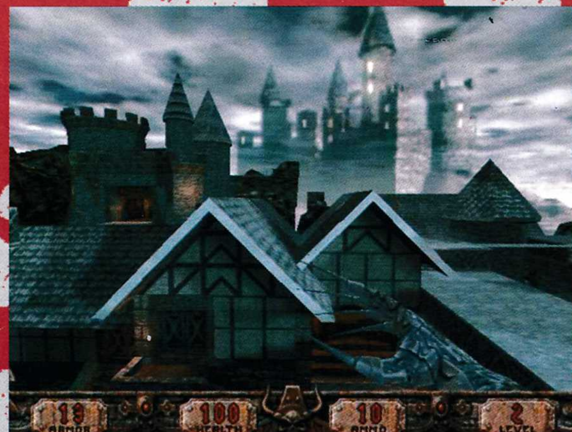
Оценка 8/10









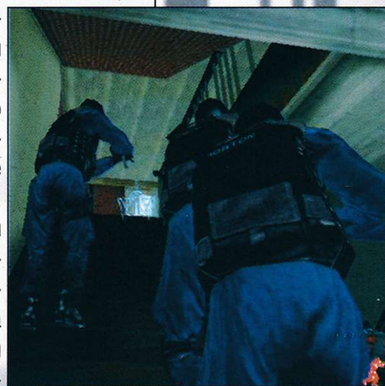


SWAT 3

close quarters battle



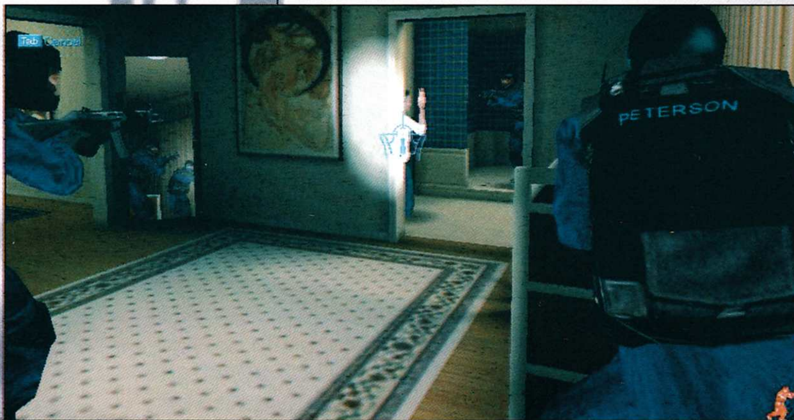
SWAT3 е чисто и просто седмата част на една полицейска епопея на SIERRA. Първата част POLICE QUEST: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL излиза през 1987 г. и е посрещната с луд възторг, както и с толкова дълбоко признание от страна на властите, че чак започват да я прилагат в професионалната подготовка поради невероятния й реализъм. Следват POLICE QUEST 2: THE VENGEANCE през 1988 и POLICE QUEST 3: THE KINDRED през 1991 г. Градацията в развитието на поредицата определено е възходяща. Доказателство е прякото участие в създаването на POLICE QUEST: DARYL F. GATES' OPEN SEASON на въпросния Daryl F. Gates - бивш шеф на полицията, а резултатът е игра, чието действие се развива из улиците на Лос Анжелис. Човекът обаче не спира дотук и се правят още цели три игри, посветени на отряда за бързо реагиране SWAT (special weapons and tactics team) - POLICE QUEST: SWAT, SWAT 2 и SWAT 3. ~~Жанрът на играта се определя~~ доста многословно: тактически first-person полицейски екшън симулатор, но по-късото не върви, защото има застъпени множество елементи от всеки от посочените жанрове. ~~Тази игра не е за вълци единаци~~ - действието й изцяло е ориентирано към отборното справяне с поставените задачи. За разлика от SWAT 2 с изометричната й перспектива и командване на целия отбор юнаци "отгоре", сега перспективата е first-person. Вие командвате отряд от петима души, които подбирате по ваши предпочитания, давате заповеди и после понасяте съответните последствия. Впускате се в най-мрачните кътчета на Града на ангелите през 2005 г. Заложници, които трябва да бъдат спасени без и косъм да падне от главите им. Опасни международни терористи. Или попревъртели граждани. Главната цел е опазването на мира по време на Световната седмица на мира, провеждаща се в града в момента. Както се досещате, в чест на това Адът е решил да се изсипе точно върху вашата глава. Започвате с арести на дребни клечки и стигате до обезвреждане на атомна бомба в сградата на Конвенцията (поразително напомняща тази на E3, ама това е друга тема). ~~Играта може да се подхване~~ по два начина. С mission mode се играе всяка мисия поотделно без значение от последователността. При career mode работата си върви подред и историята се развива спрямо изхода на предходната мисия. Нивата са само 16 на брой, което не е приятно - ако човек седне здраво, може да превърти играта и за един ден. Мултиплеър няма и единственото, с което можем да се позалъгваме, е преиграване на по-висока трудност. Още повече, че при всеки рестарт местоположенията на цивилните граждани и терористите биват стабилно разбърквани - пак е нещо. Възможност за запазване няма, което подсилва напрежението: един погрешно изстрелян куршум е достатъчен, за да започнете наново. ~~Брифингите са нафрашкани~~ с полицейски термини и жаргон, но с това посвиквате без проблеми, тъй като са обяснени доста добре. За придобиване на известна точност и начална ориентация в обстановката имате на разположение tutorial, в който обикаляте из тъмна сграда и се упражнявате в точна стрелба по цели. Като ви писне, се захващате с отделните мисии. Те не могат да бъдат обвинени в липса на разнообразие при избора на локации - всякакви къщи, строежи, нощни клубове, телевизионна станция, канализация, църква, контролна кула на въздушното движение... За съжаление, няма възможност за преследване с хели-





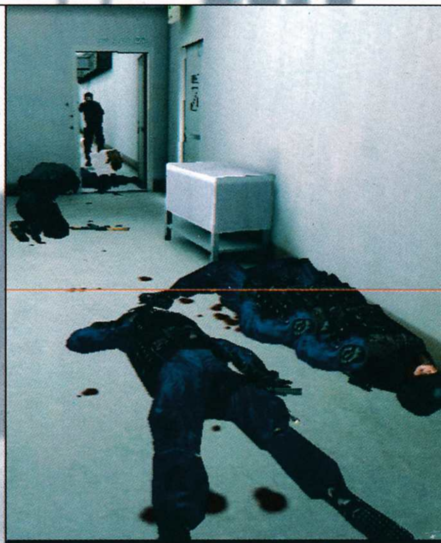


коптери и сериозна употреба на снайпери. Реалистичността си казва тежката дума и при възможните оръжия - автомат MP5, винтовка M4A1, Бенели шотгън... Забравете базуките, те някак не са много приложими при освобождаването на заложници. Сред предметите имате сълзотворен газ - кашлицата на пострадалите от него е наистина забележителна; експлозиви C2; осветителни пръчки; набор от инструменти за разбиване на ключалки и обезвреждане на бомби; огледало с удължение за прикрито наблюдение. Акцентът в играта е поставен върху съвместната работа, върху вашите ръководни способности и стратегическото мислене. Можете да командвате поотделно синия и червения отбор (всеки се състои от по двама агенти) или всичките си хора наведнъж. Трябва да обърнете особено внимание на репликите, които подавате и значенията им, защото те са ключът към успеха. Възможно е така да играете, че вашите хора да правят всичко вместо вас и да вършат мръсната работа, но не ви го препоръчвам поради лекия недостиг на AI в дигиталните им главици. Ако един от тях например мине през дадена врата и бъде убит, нищо чудно останалите не да се поучат, а



да повторят същата грешка. За съжаление, не може да разделяте отбора си и да давате заповеди от разстояние - нещо, което не би било зле да видим... Може би в следващото продължение? За разлика от съотборниците противниците обаче са всичко друго, но не и малоумни. Винаги са готови да ти спретнат по някоя и друга лоша изненадка от неочаквана посока или в гръб. Имат досадния навик да преследват с упоритостта на ловджийско куче по следа. А поради конската доза реализъм (която на моменти може би е дори прекалена) понякога само едно попадение от тяхна страна е достатъчно кариерата ви да приключи трагично. Всичките 150 персонажа, с които се сблъсквате, са пренесени в играта чрез най-модерна MotionCapture-технология, което личи по плавните им и доста реални движения. Налага се да се оправяте без карта, защото такава просто няма. Най-многото е да си оставяте светлинни сигнали, но при по-мрачни подземни нива или из канализацията това само обърква още повече. Друго шашващо нещо, докато все още не сте свикнали с "процедурите", е непрекъснатата нужда да давате рапорт за ранени, жертви и заловени. Ако не го направите, все едно не сте изпълнили мисията. Затова пък щракайте белезници на общо основание - не ви струва нищо да изтърпите някоя и друга псувня от разгневени граждани. Трябва да се внимава с издаването на заповеди: оплетете ли конците, общият ви резултат пада стремглаво надолу. И нещо важно за mission status - не се предоверявайте на екрана,





поне що се отнася до бройката на противниците. Графиката е добра, движенията са плавни и имате възможност да се наслаждавате на перфектни отражения в огледалата. Детайлите са изпипани, само дето може да се желае малко повече интерактивност на заобикалящата среда като цяло (виж за справка SOLDIER OF FORTUNE). Вратите се отварят и се затварят без да скърцат. Не чувате шум от стъпки. Враговете се преследват по кървави дири, ако са ранени. А стъкла и кинескопи се пръскат със специфичен звук, който гали ухото.



Лицата на хората са чудесно направени, имат собствени изражение и е удоволствие да се взреш в очите им. За отбелязване е, че собствените агенти и физиономиите за избор на героя имат определено свиреп вид, което в комбинация със защитните шлемове и противогазите изглежда стряскащо. Логично е - това е специолиция, а не дружество за лов на пеперуди! Графични бъгове, естествено, има, то те нито са много, нито са крайно съществени. С всичките си недостатъци SWAT 3 е много приятна игра. Почти сигурно не я очаква дълголетие поради липсата на мултиплеър, но тя твърдо е тактическа firstperson-алтернатива на безразборните тупалници от последно време. Подходяща е за всички, които ценят реализма в симулаторите, а неотпускащото напрежение дава добра възможност за разгръщане на лидерски способности. SIERRA явно е наясно, че е рано да прати в забвение едно доста прилично заглавие. **И бърза да пусне новичък expansion pack за SWAT 3. Съвсем скоро. Чакаме го.**

Kali

Sierra Studious / Sierra Northwest

PC WIN '95 / '98 / 2k

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD, DirectX 6.1

OPT.: P II 266, 64 Mb RAM, 8xCD, 600 Mb HDD, 3D card

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

martian gothic

unification

Носят се приказки, че вече не се правели хоръри - нито филми, нито игри. Не е вярно - правят се! Обичайното им качество обаче е такова, че по-добре да не ги бяха правили. Не му е тук мястото да оценяваме филмите, но при игрите се среща някое и друго изключение. Примерите: DEVIL INSIDE и класиките ALONE IN THE DARK и RESIDENT EVIL. Същото обаче НЕ може да се каже за MARTIAN GOTHIC, въпреки надеждите. Напразни надежди! Представете си призрачна в самотата си чуждопланетна станция, мрак, безкрайни виещи се коридори като в къща, населена с призраци... Самота ли казах? Грешка. Никой от веселата компания, населявала едно време марсианската станция Вита, не си е тръгнал. Може да е пробвал, но със сигурност не е успял. Всички все още са тук - поне телата им. Разхвърляни на купчини, те лежат из студените коридори, в потъналите в хаос жилищни помещения, пред напразно барикадираните врати, а от тях лъха мраз. Но не мълчат - думите им отекват в уморения от дългото ви пътуване разум и започвате да се питате дали не полудявате... А най-хубавото още не е дошло. По въпроса за самотата - вие сте самотниците. И трябва да сте сами, защото това е шансът ви за оцеляване. Обикаляте мъртва станция в търсене на обяснение и изход от кошмар, който тепърва започва. Завивате зад поредната врата. Един от бившите жители на станцията се размърдва и изправя... Скоро го последват и други. Добре дошли на Марс!

Действието се развива на Червената планета през 2019 г., малко след като тайнствена епидемия унищожава населението на тамошната база, наречена Вита. В последната радиовръзка се споменава за отварянето на кутията на Пандора, от която според гръцката митология излизат всички злини на този свят. И още - че шансът за оцеляване е в самотата. Така че тримата, изпратени да разследват случая, трябва да влязат през различни люкове в станцията. Те са шефът по сигурността Мартин Кейн, микробиоложката Даян Матлок и специалистът по изкуствен интелект Кензо Ужи. Успели да проникнат с триста зора вътре - доста ще ви изпоти това влизане, гарантирам го - те откриват че извънземната бактерия, виновна за масовата смърт, има пагубен ефект върху хората. Превръща ги в ужасни чудовища, всяко от които се състои от три човешки същества. Именно затова по време на цялата мисия тримата герои трябва да останат разделени. Ако случайно ги съберем, ефектът е меко казано нежелан. С всеки от тях може да се играе по всяко време. Комуникацията помежду им става чрез радиовръзка, а обмяната на предмети - чрез вакуумни тръбопроводи, намиращи се навсякъде из станцията, или просто чрез оставянето им на определено място, за да бъдат прибрани по-късно от друг член на експедицията. Резултатът е почти (силно казано) нелинейна игра, разхвърляна на 120 различни места и траеща между 40 и 60 часа игрално време. TALONSOFT са се опитали да ни представят нещо като адвенчър със стабилна история и призрачни елементи, наблъскани сред SciFi-обстановка. Автор на сценария е писателят фантаст Стивън Марли. Преди около 13 000 години един метеорит пада на Земята, но никой не му обръща внимание - чак до наши дни, когато учените на НАСА откриват







в него фосил на марсианска бактерия. Дотук се придържаме към реалните факти. А ето и измислицата: в началото на XXI век НАСА е погълната от международна корпорация, решила да направи колония на Марс. Целта на изградената там станция е да провежда изследвания за наличие на извънземни форми на живот. На 8 август 2018 г. станцията изпраща последно доста объркано съобщение, след което следва мълчание. Десет месеца по-късно пристигат нашите хора. Призрачната атмосфера наоколо общо взето я бива и, ако не беше толкова ръбатата графиката, можеше и да стане за стабилно изкарване на акъла. Фигурките са полигонални и щъкат по предварително рендирана 2D-среда, представена чрез уж динамично сменящи се камери. Те обаче се държат най-вече както им скимне - почти винаги показват всичко от най-неудобния ъгъл и няма никакви опции за настройката им. Ако играта беше излязла преди малко повече от две години... Само че излиза сега и превъзхожда предшественичката си RESIDENT EVIL 2 може би само по прецизния бекграунд, но той не е интерактивен. Всичко от него, годно за манипулиране, е лупа в горния десен ъгъл на екрана. Не е лошо като идея, но е твърде постно. На всичкото отгоре никак не са много обектите, с които може да се прави нещо, и често се случва лупата да се появи горе, но да се отнася примерно за вратата в далечния край на стаята, към която в момента сте с гръб. За сметка на това, точно когато някой оживял труп застрашително се насочва към врата ви, камерата се завърта към поредната невъзможна гледна точка. Спасението е да затръшнете близката врата под носа на преследвача, а за да отворите проклетото нещо е необходимо едва ли не да се блъснете в него. Възможните действия също излизат автоматично и недвусмислено насочват към съответното предназначение... Като гледам колко мързеливо се играе тази игра, с носталгия си спомням за главоблъсканиците от времето на SCUMM-енджина, където винаги предлаганите възможности бяха девет на брой и наистина имаше нужда от малко замисля-



не... Развитието на действието тече бавно и мудно и опъва нервите именно с това, а не заради психотрильра. Какво да се прави - толкова могли хората, толкова сторили. Доста са загадките в играта, но те не са толкова за мислене, колкото за откриване и комбиниране на предмети. Инвентарът е стандартен и доста напомня на този от RE2. Екшън има, само дето противниците са живи мъртъвци и елиминирането им някак си не носи удовлетворение, още повече че след време те пак скачат на крака и продължават със създаването на ядове. Слава богу, интелектът им отговаря на равнището на AI на игрите от преди поне 3 години. Докопат ли ви веднъж обаче, поради изключително тромавото управление (няма шега: скок изобщо не е предвиден), доста трудно се отскубвате от ноктите им. Освен стандартните немъртви - тела в напреднал стадий на разложение, за противници имате и така наречените trimorph-и, които също са нелицеприятна комбинация от бивши хора, и extrude-ри, поразително напомнящи за headgrab-овете от HALF-LIFE. Сладка противникова добавка е мислещият компютър на станцията MOOD, чието доверие трябва да се спечели в името на бъдещата съвместна работа. Забравете старата изпитана тактика със save пред всяка врата. Разполагате с 30 слота за запазване, достъпът до които се осъществява чрез глуповат гейм в играта Martian Mayhem, инсталирана на компютрите из базата - всеки терминал запаметява максимално три игри. Звукът е направо черна дупка. Озвучаването на героите просто не се трае, както и гласът на компютъра. Ефектите са изключително досадни и явно правени без фантазия. Музиката обаче се търпи - не е натрапчива, горе-долу добре подбрана и подчертаваща по-важните моменти. Всичко в тази игра напомня на 3rdPerson-вариант на SYSTEM SHOCK 2. Например разкриването на историята чрез записи, скритите зад всичко тайнствени сили, зомбите и несвършващите коридори. Обаче липсват сума значителни неща: графика, геймплей, дизайн, набор от оръжия, стратегия, звук... Не знам, ама изглежда е илюзия една игра да е еднакво успешна и на конзола, и на PC. Дали това не е основната причина RE3 никога да не излезе за PC... Да се върнем към кутията на Пандора. Освен всичките злини на този свят, от нея излязла и надеждата. Тя остава за хората. Да не я пропускаме покрай всичките други лоши неща, защото нямаме друго. Не всичко е толкова зле, колкото изглежда. Ако сте фенове на хорьра и цените всяко добро сплашване, независимо как е поднесено то, пробвайте все пак MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION. Може и да не се разочаровате твърде много. Аз лично ще я поиграя още малко.

-GM-

TalonSoft / Creative Reality

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 450 Mb HDD, DirectX 7
4 Mb DirectX compatible 3D card, Sound card

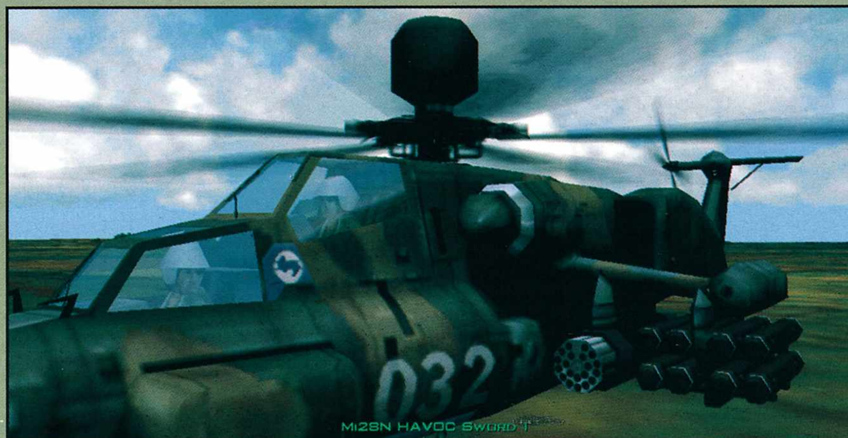
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

Какъв е жанрът на играта с три думи? Екшън + самолетен симулатор. Какъв е сюжетът на играта с три изречения? Руснаците вече са се оправили с чеченците и са решили да тръгнат на запад. През Украйна минават като нож през масло. Но после... после става кофти. Знаете



ли, братя геймъри, поговорката "Музикант къща не храни!"? Знаете я. А знаете ли поговорката "Симулатор фирма не храни!"? Не я знаете, нали. Сега ще ви кажа, какво значи това. Това значи, че фирмата, произвела симулатора не може да очаква големи печалби само от шепа фенове, които се прехласват пред някакви си суперпрецизни летателни модели. И затова безмилостният пазар принуждава развойчиците (и главно дистрибуторите) да се ориентират към по-широката публика и по-големите печалби. Ето затова в началото казах, че GunShip! е "екшън + самолетен симулатор", който трябва да измъкне мангизи и от джобовете на феновете на екшъните и от тези на феновете на симулаторите. GunShip! си е направо класически пример за тази нова тенденция в правенето на симулатори - реалистичен физически модел, изпипано бойно поле и изкуствен интелект, достоен за най-известните игри от този род. Хайде сега да видим какво значи това и да разгледаме този GunShip! малко по-подробно. Развойчиците от MicroProse този път са ни подготвили четири хеликоптера - класическия AH-64 Apache, английския му братовчед Westland WAH-64 Apache, руския модерен хеликоптер MiL-28 Havoc и немско-френския Eurocopter PAH-2 Tiger, който се появява за първи път в симулатор. И четирите машини са от една и съща категория, тъй че няма да имате никакви фатални проблеми с различия при управлението им, както беше в Comanche Hokum, например. Във всеки отделен случай ще пилотирате относително малък, но затова пък повратлив хеликоптер, под който висят ракети от всякакъв вид, а отпред има отделно управляема картечница или оръдие. Екипажът на всеки от хеликоптерите се състои от двама души - пилот и стрелец. И вие можете свободно да си се превключвате между тези две позиции. Просто избирате едната - за другата ще има грижата компютърът ви. Понякога това "сътрудничество" между PC-то и живия геймър няма да е идеално и ще имате проблеми, особено когато сте на мястото на стрелеца. Може да се случи така, че управляваният от компютъра пилот да пренебрегва някои основни и елементарни принципи за водене на боя и ще вие бъдете принуден да му помагате с ръчни команди. Ще ви е необходимо известно време докато свикнете с това, но с малко упражнения ще успеете да овладеете почти всички основни бойни маневри. И адски ще ви хареса автономната позиция на стрелеца, защото с пълна сила ще усетите какво унищожително оръжие е всъщност хеликоптерът - висите си на няколко метра над земята и си гърмите най-спокойно накъдето си искате. Графиката на GunShip! в сравнение с другите хеликоптерни симулатори си е направо една революция - за първи път са моделирани дори и отделните дървета, които отблизо може да изглеждат малко плоски, но въпреки това общото впечатление е отлично. За първи път можете да изпитате на собствената си кожа, какво е да търсите да откриете в гъстата гора някоя пехотна рота, за да я ликвидирате, а да не забележите криещата се там ракетна батарея, която веднага ще заизстрелва срещу вас ракета след ракета. Картинките на пейзажа абсолютно точно отговарят на местата, където се водят битките - ще летите и над равнини и сред планини, ще има и няколко града, по чиито панелни блокове можете да изпробвате силата на вашите оръдия. Моделите и на другите бойни единици (освен хеликоптерите) са от най-доброто, което може да се види в симулаторите, като особено прецизно са моделирани танковете. Притежателите на по-слаби машини ще са доволни, че GunShip! може да се играе плавно и с всички детайли дори и на Celeron 500 - достатъчно е само малко да намалите разделителната способност или броя на обектите и с енджина ще се справи и един Celeron 300. В GunShip! се говори на четири езика - на американски английски, на британски английски, на немски и на руски. Е, можеха авторите да си дадат повече зор, за да не се припокриват отделните гласове в играта (често пъти ми се случваше четирима души да ми говорят едновременно и да не разбирам нито единия от тях). Но иначе ми беше много приятно при външните погледи към наземните единици да чувам техните истински реалистични звуци - въртенето на кулите на танкове-









"РАН-2 Tiger"

Производител: Eurocopter Corp. • **Екипаж:** пилот и стрелец. • **Мотори:** 2 x MTR 390 (958 kW) • **Размери:** дължина 15 м, широчина 4,54 м, височина 3,83 м. • **Тежест:** 6000 кг. • **Максимална скорост:** 280 км/ч • **Дължина на полета:** 800 км

Подготовката за този общ немско-френски проект започва през 70-те години, но по различни политически причини официално работата започва чак през 1983 г. Поради липсата на достатъчно инвестиции обаче се стига до производството на този РАН-2, който доста напомня класическия Apache. Произвежда се във версии **HAC** (tank buster), **UHC** (multi-role support) и **HAP** (AA combat and support). Производителите смятат, че този хеликоптер ще е готов за участие в операции някъде около 2002 г.

те, ръмженето на моторите, лаят на картечниците и т.н. Разбира се, GunShip! си има и своите недостатъци, най-големият от които е слабата реалистичност в играта. И при най-съвършения летателен модел не можете да се отървете от чувството, че управлявате не масивен хеликоптер, а лекичък суперпъргав модел. На най-запалените фенове на пилотирането пък няма да им хареса сигурно графичната скала на повредите върху хеликоптера, напомняща екшън-игрите, нито недоизпипаният докрай модел на щетите върху сградите в стила "един 30-милиметров снаряд е достатъчен да изравни двуетажна къща със земята". А подходът "тренировка - бърз полет - отделни мисии - мултиплеър - кампания" си е напълно класически и не може да ни изненада с нищо. Какво да кажа накрая още? Явно авторите са се постарали (колкото са могли) да направят игра, подходяща както за феновете на екшъните, така и за любителите на виртуалните пилотажи. И са изпълнили тази нелека задача някъде на около 80 процента. Всъщност, най-много ще се кефят на играта онези виртуални пилоти-геймъри, които посягат към самолетните симулатори само от време на време и нямат кой знае какви претенции. Забавна смесица между екшън и самолетен симулатор.





РАН-2 Tiger

MicroProse / Hasbro Interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8xCD, 400 Mb HDD, 3D cart

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

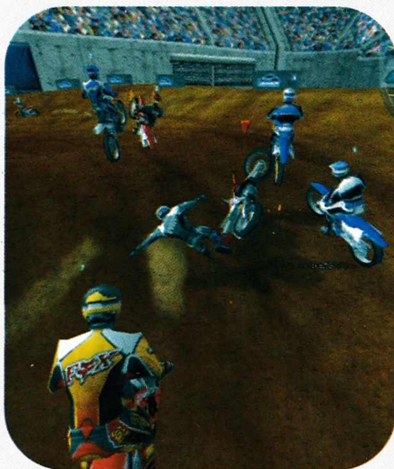
-GM-

Интернет: **www.gunship.com** - официална страница на играта; **www.eurocopter.com** - за производителя на РАН-2 Tiger; **www.boeing.com** - за производителя на АН-64 Apache; **www.gkn-whl.co.uk** - за производителя на WAH-64 Apache

MOTOCROSS MADNESS 2









Трудността не е порок!!!

Преди година и половина MOTOCROSS MADNESS си спечели популярност и фенове. Затова е съвсем естествено, че MICROSOFT продължава започнатото дело с втора серия. Някои геймъри навремето мърмореха, че трудно се управляват тия бързи и нестабилни мотоциклети. Сега ще мърморят още повече, защото управлението в новата игра е дваж по-трудно. Най-малкото е, че виртуалните мотоциклетисти карат сред далеч повече обекти - дървета, постройки, влакове, автобуси, автомобили... Въпреки това, или точно заради това (плюс големия избор от възможности), играта е забавна и може да се играе с месеци. Ако стискате здраво зъби, разбира се. Лично аз имам възражения относно безразсъдното управление в MOTOCROSS MADNESS 2. Все ми се струва, че при управлението на каквото и да е возило, яхащият го човек трябва все пак нещо да контролира. Да, ама в MOTOCROSS MADNESS и в продължението й много от пътно-транспортните ситуации се решават с рефлекси, късмет и случайно. Вярно, ако нагласите Easy, карате с включена помощ за управление, скокове, газ и спирачки. В този тип игри трудността по принцип е задължителна. Но колцина геймъри така ще се пристрастят към MM 2, че да се отърсят от първоначалната криза и с усърдни тренировки да докарат нещата докрай? В MOTOCROSS MADNESS 2 състезателният терен е крайно разнообразен. Минавате през гъсти гори и бодливи храсталаци със сто километра в час. В дисциплината Enduro ви се пречкат фургони, бараки, вили, църкви, мостове и виадукти. Пътя ви пресичат автомобили, автобуси, дори влакове. Място за скука въобще няма - сами си бройте само колко пъти си тряскате главата в стени, докато овладеете управлението. Освен познатите мотокросови дисциплини от първата серия - Baja, Stunt National и Supercross - във втората игра са прибавени състезанието Enduro и режима Pro Circuit (любимата ви "кариера"). В този режим се втурвате със 125 км/ч и с няколко хилядарки в джоба в първите трудни състезания, за да печелите пари за ремонт на вашата машина и на вашето тяло (медицинските услуги не са безплатни) или за покупка на още по-мощен мотоциклет. Този режим е толкова интересен и вълнуващ (трябва да се погрижите дори за спонсорирането на вашето "ято" мотоциклети), че най-почтено ви препоръчвам да преодолеете първоначалния стрес от трудното управление и жестоко да тренирате. После изживяването е великолепно. А през Интернет можете да участвате и във виртуалното световно първенство по мотокрос (www.mxmadness2.com). В графично отношение MOTOCROSS MADNESS 2 е върховна, съвсем на нивото на фирмата, която я е сътворила. Някои трасета в Enduro, в National или в Supercross са малко непрегледни дори при високите разделителни способности на качествени компютри, да не говорим за по-бавните PC-та. Но това може да се преодолее чрез многократно преминаване на трасетата и чрез наизустяване. Обаче трасетата са доста: 15 за Enduro и Baja; 5 за Stunt; по 16 за National и Supercross. Така че работата е сериозна. Звукът отново не е от най-добрите постижения. Всеки мотоциклет ръмжи по своему, но изохкването на състезателя при падане и кухият звук при сблъскване са доста стереотипни. За управлението авторите препоръчват (няма начин!) майкрософтовския SideWinder Freestyle Pro, но всъщност ви е съвсем достатъчна и клавиатурата. В заключение: ако се справите с трудното управление на MOTOCROSS MADNESS 2, играта ще ви е интересна поне няколко седмици, особено в режима Pro Circuit.

www.microsoft.com/games/motocross2/ • **www.mxmadness2.com**



Microsoft / Microsoft

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 270 Mb HDD, 3D card

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 16xCD, 600 Mb HDD, 3D card

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10 -GM-

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Скромност, добра игралност, прилична графика

Напоследък сред мотокросите царуват игрите MOTOCROSS MADNESS и EDGAR TORRONTERA`S EXTREME BIKER, които предлагат наведнъж няколко мотоциклетни дисциплини. SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP прави изключение и е посветена само на една - на екшън мотосъстезания. При първото пускане изстрадалото сърце на геймъра се движи в някакви вълни: радост, тъга, радост, тъга. Графиката влияе приятно, трасетата имат атмосфера, а на моменти изпитваш чувството, че традиционната мотокросна кал изпълзява през монитора. Само че защо трябва да инсталираш на своя харддиск SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP, ако няма да караш в някакво състезание. Посягаш към клавиатурата, натискаш Enter и изхвърчаш бясно на трасето. Обаче и човечето на моторетката изхвърча бясно, но най-напред се мята наляво, после отскоча надясно, после наляво, пак надясно и накрая се пльосва на земята. При докосване на стрелката за посока мотористът проявява тенденция да обърне машината под прав ъгъл и хич дори не смята да кара направо. Не ругайте клавиатурата, тя не ви е крива! Просто потренирайте. След около час усилено обикаляне по по-леко трасе ситуацията започва да се обръща. Този мотокрос не е superbike. Няма смисъл да се кара в завоите на пълна газ. По аптекарски чувствително трябва да е всяко докосване на бутоните за посоки, разумно да се влиза в завоите и скоковите "рампи" - това е основата за успеха в тази състезателна игра. Естествено, пак няма да минете без падания (всяко отклонение от трасето = падане), но нали падат и съперниците... Както и да е, авторите е трябвало повечко да поработят върху чувствителността на управлението. Друг малък шок. Щом се включите направо в състезанието, без квалификация, на старта сте в неизгодната позиция непосредствено до мантинелата, от която в никакъв случай не можете да стигнете моментално до челото. Възможно е да подобрите това свое незавидно положение чрез победа в квалификацията и на старта пак сте до мантинелата, само че от другата страна. Дяволска работа;-) SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP съдържа общо дванайсет интересни и предимно доста тежки трасета в различни страни по света. Всяко от тях е не прилича на другите, всичките са достатъчно дълги и пълни с коварства. Възможностите: бързо състезание, едно състезание или цял шампионат. Важното е в началото е да се изпробват практически капаните на всяко трасе - да се скочи направо в състезанието обикновено означава няколко падания в първия кръг и никакъв шанс да се участва в борбата за победа. Успехът в квалификация ви отваря вратите към две състезания. За класирането получавате класическа точкова оценка. Първите десет трасета са в природни условия, а тези в САЩ и Япония са на стадион. Наглед играта е бедна откъм опции и не е "дълговисвираща". Това не е съвсем така. Състезанията хич не са лесни. Във всяко можете да спечелите, но и да се провалите. Паданията стават често и без вина - при острите двубои на завоите, а ако са няколко последователно, вече няма да догоните челото. Има мултиплеър, който по принцип гарантира по-дълъг живот. Можете също да участвате в шампионата последователно в три кубатури - 125, 250 и 500 к.с. Друга причина да се остане по-дълго в играта: състезанието е екшън, интересно и наистина забавно - естествено, щом овладеете управлението. Когато поизчерпите гореизброените възможности, настройте времето за състезанието на повече от основните 4 минути (таванът е 40 минути!) и пуснете в борбата всичките 20 мотористи. Но преди състезанието нагласете някои стойности на машината (енджин, гуми, спирачки, скоростна кутия), което не е никак сложно. Връщам се към графиката. Околността на трасетата е като от налепени "картички", но самите трасета и движенията на мотористите са красиви, особено в разделителност 1024x768. Проблемът идва когато решите да се състезавате с всичките 19 съперници. На старта играта се забавя и образът се накъсва - просто не може да се кара. Тогава, в зависимост от качествата на своя компютър, махайте детайли и евентуално отивайте на разделителност 640x480. Малко особено е представена климатичната ситуация. Мъгливо означава, че през екрана се пуска някакво перде и почти нищо не виждате. Когато вали, е още по-зле. Спокойно се кара само при слънце, но можете да премахнете избора на случайно време. Между другото, играта поддържа force feedback, но след порядъчна тренировка на нас, обикновените сиромаси, предостатъчна ни е клавиатурата или чувствителен уред за управление. SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP не е изключителна мотокросова игра. Но авторите са заложили на добра игралност, забавност и екшън-състезаване на различни майсторски трасета, което категорично заслужава внимание.









Midas / Dawn Interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD, 8 Mb 3D card

OPT.: P II 450, 64 Mb RAM, 16xCD, 460 Mb HDD, 16 Mb 3D card

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 7.5/10

-GM-

[redacted]

rollcage STAGE II

[redacted]







Една дълбоко стаена мечта на автомобилния състезател, а и на обикновения шофьор е, когато колата му се преобърне с главата надолу, пак да може да кара. Не се подхилвайте. Възможно е, стига колелата на возилото да са много по-високи от каросерията. А ако има за такива машини и бързи трасета, пълни с лупинги и тунели, по които да върви щура надпревара... Страхотно! Ей това, в най-общи линии, е идеята на фирмата PSYGNOSIS за ROLLCAGE STAGE - екшън-управление на безброй возила, луди маршрути и оръжия, възможност повече хора да играят на един компютър... **Наглед ROLLECAGE STAGE 2** е просто датадиск с нови трасета и нови бъгита. Но само на пръв поглед! След инсталирането на играта (няма проблеми, хардуерните изисквания са нормални) се кефите на сравнително хубаво интро. Следва обемист стандартен избор ;-) Класическото каране - в самостоятелни трасета или в серия от състезания - още в началото ви причаква със забавната игричка Scramble. Принципът е убийствено прост: да преминете колкото може по-бързо трасето и да спрете на определено място. Изобщо не се заблуждавайте от така написаното. Часовият лимит, различните по характер трасета и откачалщината на дизайнерите в тази игричка гарантират дълги и предълги часове щуро забавление. И това е само един режим, а те в ROLLCAGE STAGE 2 са дванайсет и повечето от тях трябва да се извоюват - Demolition, Survivor, Rubble Soccer... **Основното са Кампаниите.** Нещо като турнири, където е необходимо да се класирате на такова място, че да получите правото да продължите нататък. Ако преминете през първа лига (което не е лесно), после ви очакват още две. И за да сте още по-мотивирани, с победите си не само напредвате, но и получавате все по-нови и по-добри бъгита. Заедно със задължителните качества (мощност, ускорение, управление, максимална скорост), тези бъгита имат и оръжия (12 на брой) - от лазерни картечници до ракети. Оръжията не служат единствено за унищожение, а и за забавяне на скоростта на вашите съперници или направо за изхвърлянето им някъде в безкрайния космос. Двайсет са трасетата, определени за класически състезания. Плюс още много за различните игрови режими! По тези трасета има всякакви табели и реклами, които гръмвате и ги превръщате в непреодолими препятствия за вашите съперници. **Нещо много специално в ROLLCAGE STAGE 2** е играта за повече геймъри. Никаква мрежа, никакъв Интернет! Просто намирате още един стол или, още по-добре, направо три стола. Защото с малко по-приличен компютър може да играете четирима. Повтарям: на един ком-

Интернет: www.rollcage-game.com • www.atd.co.uk • www.psygnosis.co.uk/html/titles/rollcage/

Кои са ATD ??????

Развойната фирма ATTENTION TO DETAIL (ATD) съществува от десет години. Главните действащи лица в нея са изпълнителният директор Chris Gibbs и техническият директор Fred Gill, основатели на фирмата. Освен ROLLECAGE STAGE 1 и 2, техни творения са игрите CYBERMORPH, BLAST CHAMBER, SUPER SPRINT...

пютър и с едно CD. Е, четвъртинката от 15-инчов монитор не е кой знае какво, но да се състезавате с приятели, които седят наоколо, и да можете в яда си да ги сритате, си е по-друго, нали! ROLLCAGE STAGE 2 става, естествено, и за мрежа, но не е ли по-весело, когато сте скупчени около един компютър! **Главното в ROLLCAGE STAGE 2 са детайлите.** В графично отношение играта е изпипана страшно професионално. Енджинът е достатъчно бърз и малко променен в сравнение с първата серия. При по-бавни PC-та избирате разделителна способност 320x200. А при по-мощните - 1024x768 и 32-битови текстури. В трасетата с тунели на човек му се приисква да кара по стените и по таваните, но това у по-лабилния геймър води до световъртеж и гадене. Въобще, прекрасна графика! Освен това, ROLLCAGE STAGE 2 поддържа envi-romental bump mapping, което е адска радост при графични карти Matrox G400. **Озвучаването не го бива много-много,** но нали не сме се събрали да се оплакваме. В края на краищата при аркадните състезания с автомобили са важни най-вече gameplay-ът и забавлението. В ROLLCAGE STAGE 2 ги има.



ATD / Psygnosis

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 3D Card

OPT.: P II 400, 64 Mb RAM, 16x CD, 670 Mb HDD, Matrox G400

Ускорител 3D: D3D, Glide; Мултиплеър: ДА

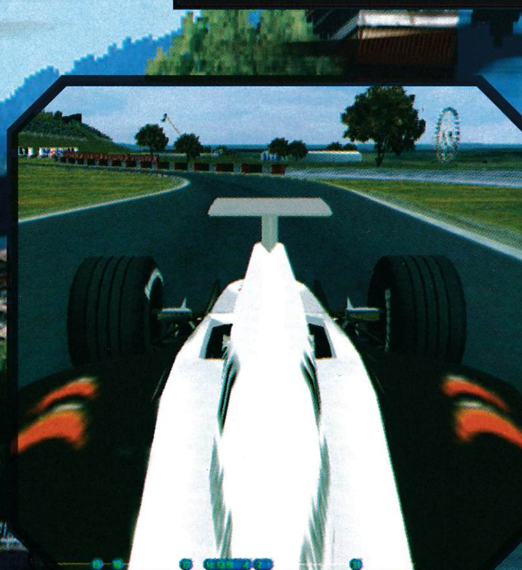
Оценка 8/10

-GM-

f1 2000

Пътят на бързаците

Колко му е да сложите CD-то с F1 2000 в PC-то, да хванете със здрави ръце волана и да се наредите сред най-добрите състезатели на Формула 1. Ей сега ще спечеля колкото си искам състезания! Да, ама завършвате някоя и друга надпревара и се изнизвате покрай монитора като парцал. Защото нищо не сте спечелили и се чувствате като последния прошляк на земята, който не може да си позволи по-свестен компютър. Това е положението, братя геймъри. Новата игра на EA SPORTS има изключително високи изисквания към хардуера. **Ако в нещо F1 2000 е направо перфектна**, по-перфектна от всички досегашни състезателни игри, това е звукът и най-вече звукът на моторите. Звуците са толкова реални, че при първото излизане от бокса се озъртах да видя дали случайно някой болид не е влязъл в стаята ми. С помощта на подобна шумова картина направо и директно можете да коригирате скоростта на автомобила и да цепите напред, без дори да поглеждате към циферблатите отпред. Същото важи и за другите коли - много точно може да определите кога някой ви се е залепил за гърба, дали е Ферари или Джордан. Наистина, в играта липсва коментар, но пък сте в постоянна връзка със своите хора в боксовете и, честно казано, така май е по-добре. Другият голям плюс на F1 2000 е, че се състезавате не в миналогодишния сезон, от който вече знаем всички резултати, а в сегашния, тъй като EA SPORTS са купили лиценза за всички отбори, автомобили и състезатели. Всичките 17 състезания на тазгодишната Grand Prix са възпроизведени с такива страхотни детайли, че зад



стените на сградите на човек му се привиждат столове, маси, шкафчета, та дори и тоалетни. Направено е като в действителността - едно към едно. Жалко, че доста геймъри няма да могат да изпитат удоволствие от състезанията заради немощните си PC-та; най-много да направят по някое кръгче, и то с накъсан образ. **Оставям настрани познатите режими** като Quick Race, Test Race и Мултиплеър. Повече внимание заслужава Championship, т.е. трънливият и дълъг път към шампионската титла за 2000 г., в който сте в кабината като един от пилотите на Формула 1. Не се бойте (дори може и да е по-интересно) да се превъплътите в някой не толкова прочут състезател (или отбор). Вашият болид е равностоен на най-добрите, а останалото го решават вашите ръце, пръсти и ум. Точното настройване на колата ви е абсолютно задължително, защото авторите от фирмата-производител IMAGE SPACE предлагат само няколко основни конфигурации, с които може да се спечели единствено при най-ниската трудност. Колкото и да се старасте, ако не прецените правилно качествата на вашия автомобил, добрите състезатели ви издухват и за нула време избягват надалеч. Е, пак ги срещате, но просто защото сте изостанали с една или повече обиколки. Искате ли да печелите, трябва да прекарате доста време в тренировки, да изпробвате, да комбинирате, да настройвате. Иначе трудността в F1 2000 е балансирана много добре. Всеки си нагласи различните помагала така, че хем добре да покара, хем да не прави смешни съперниците си (във всички случаи нагласете способностите на другите пилоти поне на 90, иначе те се държат като малоумници). **Освен споменатите претенции към хардуера,** играта няма други дефекти (ако, разбира се, и тези претенции са дефект, ама хайде, понеже става въпрос за България). Е, малко сух е коментарът за класирането след състезанието, както и филмчето, показващо трите купи. Във всеки случай F1 2000 е най-добрият за момента симулатор на Формула 1 за PC. Ама този проклет хардуер и тази наша беднотия...

Интернет: www.easportsf1.com • www.formula1.com





Как да настройваме автомобила във Формула 1??? Общоприето е, че настройваме според най-добрата обиколка в тренировката, премината без пилотска грешка. Не забравяйте, че настройването на автомобила е винаги въпрос на компромис. **Прилепяща сила.** Ако в състезанието има много завои и малко равни места (Monte Carlo, Hungaroring), нагласяте се найвисоката прилепяща сила. Ако има повече дълги и равни места, а малко завои (Hockenheim, Monza), прилепяща сила трябва да е по-ниска. Компромис правим там, където нито едното, нито другото не преобладава (Magny Cours, Interlagos), или там, където наред с честите завои има поне една дълга права отсечка (Suzuka). **Малка прилепяща сила**: намалете задния спойлер. **Голяма прилепяща сила**: увеличете задния спойлер. **Средна прилепяща сила**: компромис между двете предишни. Във всеки случай заради равновесието на колата не бива да има голяма разлика между предния и задния спойлер. **Предавки.** Ако достигате на шеста скорост лимитните обороти (това във F1 2000 се чува много добре), удължете предавката. Ако имате на най-ниската предавка ниско ускорение, удължете я. При тренировката изпробвайте тази настройка на някое бързо и равно място и внимателно следете тахометъра - каква най-висока скорост ще достигнете и колко бързо. **Спирачки.** Ако автомобилът при натискане на спирачките преди завой превърта, преместете баланса на спирачките напред. Ако пък не допревърта, преместете го назад. Но в нито единия от двата случая на прекалявайте, защото при такова нагласяване може да се увеличи спирачният път. **Амортисьори.** Някои трасета на F1 са сравнително неравни (Hungaroring, A 1 Ring), затова трябва да използвате по-меки амортисьори. Когато автомобилът на такъв терен превърта или губи ход, трябва да направите задните пружини по-меки. Може да се случи така, че след това колата да докосва земята (чува се добре), затова вдигнете долното окачване. На равните повърхности пък напротив, нагласяйте по-твърди амортисьори. Така се увеличава прилепящата сила, колата стои добре и е бърза. Използвайте меките амортисьори само в краен случай. Качествата на каране при неравна повърхност могат да се подобрят и чрез настройването на заглушителите. Принципът е: правят се по-меки предните заглушители, когато болидът не довърта; правят се помеки задните заглушители, когато превърта. Това трябва няколко пъти да се потренира - щом усетите, че колата престава да се люлее и е сигурна, значи всичко е наред. И още една бележка - по-меките заглушителите удължават живота на гумите, което е много важно, ако искате да изкарате всички обиколки на състезанието.

MicroProse / Hasbro Interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 64 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8x CD, 670 Mb HDD, 3D Card

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10 -GM-

[redacted]

Поредно око във Формула 1

grand prix world

Мениджърската игра GRAND PRIX WORLD със сигурност ще задоволи всеки бизнесмен, икономист и майстор със сърце на автомеханик, който има някакво отношение към Формула 1. **Разбира се, GRAND PRIX WORLD не е първата мениндж-игра** за света на Формула 1 - да си спомним например качествените GRAND PRIX MANAGER или TEAM 1. Но времето лети доста бързо, особено в игралното пространство. Този нов продукт нямаше как да не се появи. И съвсем естествено е да се предполага, че ще е по-добър от предшествениците си. Което почти се е получило, стига да не очаквате прекалено голямо подобрение. Лично мен GRAND PRIX WORLD малко ме разочарова. Може би защото ми се щеше в модерния мениджър на Ф1 да има някаква интерактивност като комуникация с водачите и механиците, някакъв виртуален гараж, тренировъчна зала, басейнче, клубче с постери на разголени красавици по стените. Очаквах уникални и прегледни кадри от състезанието, които да не се различават от телевизионно предаване. Надявах се играта да се измъкне от гъмжилото от цифри и графики и да ни поведе повечко зад кулисите; да вкара по-навътре геймъра в обстановката, която толкова го привлича; да види неща, които в своя живот няма да срещне. В MICROPROSE обаче са предпочели да се придържат към добрите стари навици - традиционен мениджмънт. Авторите оставят играчите да се пльзгат по повърхността на безкрайно интересния и вълнуващ свят на Формула 1, но някак си не искат да ги пуснат вътре. **Вашият първи сезон в някой от тимовете на Ф1** не започва през 2000 г., нито през миналата, а от януари 1998. Таблиците, графиките и всевъзможните мениджърски функции са представени прегледно и общо взето интуитивно, но все пак в началото (за всеки случай) по-добре е да вземете ръководството в ръцете си. Облекчена е ролята на опитните експерти в подобни мениндж-упражнения, но останалите да му мислят - относителната претенциозност на тази фаза от играта може да се окаже сериозен препъникамък към крайния успех. Ако футболният CHAMPIONSHIP MANAGER ви изглежда прекалено сложен и трудно се ориентирате в него, GRAND PRIX WORLD направо си е костелив орех. Особено тежки са проблемите около развитието и правилното настройване на автомобила. Играта изобщо не отива до пълни детайли (те очевидно са top secret, нали ;-), но тук буквално гъмжи от разни дребни и принципни настройки. Едно нещо е свързано с друго и ако направите някъде грешка, това твърдо ще ви се върне в най-близките състезания или дори в цял неуспешен сезон. **Новостите в тази мениджърска игра са малко**, така че печените състезатели от миналата част спокойно могат да прескочат следващия минипреглед за възможностите в ръководството на своя тим. Важното е да създадете способен (на всичко) отбор, който се състои от технически директор, шеф на дизайнерите, шеф на механиците и търговски мениджър, но трябва също да се подобрят например и условията за работата на редовите механици. По-приятна е дейността около тима на вашите пилоти и евентуално някакъв трансфер. Свободните пилоти обикновено не са със страхотни постижения, така че по-вероятно е да предпочетете "оригиналния" състав. Като се оправите с пилотския тим, налага се да се впуснете в следващите настройки. Тестване на колите, следващ сезон... Естествено, всичко струва пари, а до началото те хич не са ви достатъчно. Междувременно идва ред на спонсорите, плащането на лицензи, избор на гуми и куп други дреболии. И ако след няколко десетки минути успеете да подготвите горе-долу сезона, най-после може да кликнете бутона за първото състезание. Стоп-стоп! Остава още настройката на стратегията в боксовете (след коя обиколка двамата ви състезатели отиват в пита, с какви гуми карат и колко гориво има в резервоарите). Ето сега вече стигаме до най-интересното, т.е. до самото състезание. **Четох преди време в Интернет-страницата на MICROPROSE**, че системата от камери по време на състезанието ще бъде революционна и че играчът за пръв път ще има съвършена прегледност. Доверчив съм и повярвах, но при първото пускане на играта... Екранът е разделен на четири части и във всяко правоъгълниче можете да разположите камера. Две от тях показват важна информация за текущото подреждане и обичайна картичка на състезанието, където следите всички пилоти (цветни кръгчета) наистина прегледно. Затова пък другите камери изобщо никакви ги няма, независимо дали избирате "телевизионно" предаване, кадър на конкретен пилот или кадър от определена позиция на състезанието. Та, в крайна сметка, най-полезна е класическата картичка, а такава имаше още в първите мениджърски игри отпреди няколко години. Много подробно се показват текущите резултати: подреждане в състезанието, списък на пилотите, които трябва да напуснат състезанието, времена за обиколка, техническа информация за състоянието на вашите коли, информация за трасето, най-добри времена, списък на нарежданията, които сте давали от началото на състезанието на своя отбор. Състезанието е относително дълго, но не прекалено. Авторите са нацелили правилната мярка: да е забавно и да продължава не повече, отколкото истинските състезания във Ф1. Несъмнено race-уикендът е най-приятната част от играта и дори начинаещите тук нямат проблеми с подробностите. **Звукът и графиката са посредствени**; дори бих казал, че таблиците и разните настройки, в които се движите през повечето време, са грозновати. В парадната миниенциклопедия за състезанията на Ф1 има достъп направо от главното меню. Ентусиастите тук ще намерят много интересни информации, например за отделните трасета, които може да им потрябват и при бъдещите състезателни игри с адрес Формула 1. GRAND PRIX WORLD несъмнено е качествена мениджърска игра за света на Ф1. Тя обаче е преди всичко за тези, които поне малко се ориентират в света на (почти) най-бързите състезателни коли и се справят с написан английски текст. Без подобни познания всичко е категорично по-трудно. Да не говорим, че за да се премине успешно целият сезон, се изисква търпение и целенасоченост. Затова пък за "познавачите" това е чудесно забавление.

Image Space / EA Sports

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 350, 64 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD, 12 Mb 3D cart

OPT.: P III 600, 128 Mb RAM, 16xCD, 630 Mb HDD, 32 Mb 3D cart

Ускорител 3D: 3Dfx; Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

-GM-

Интернет: http://www.microprose.com • FAQ, техническа поддръжка, update, upgrade

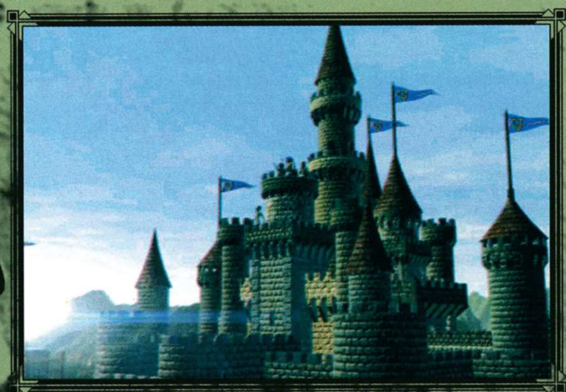
Бихте ли живели през Средновековието? Няма ядрени оръжия и озонови дупки, нито СПИН и досадни телефони... Но пък има инквизиция, клади, мръсотия, чума, холера... Идеята не е много привлекателна, нали? Ами ако това е фентъзи-средновековие? Пълно с герои и гадини, с магьосници и бойци, с гноми и елфи? И вие ги командвате, вие сте техният крал? Така май постава... Ето точно затова има игри като MAJESTY. Нещо като realtime-стратегия, в която вилнеят не болести, а вампири, таласъми, върколаци, разбойници, магьосници... Тук всеки може да вълшебства. Ако няма меч, умира. А драконът, закусващ с мирни жители, не изненадва никого.

MAJESTY е с красива рендирана псевдо-3D графика (детайлна и изключително прегледна), която наблюдавате отгоре. Към нея са добавени и няколко приятни мелодии, които обаче толкова често се повтарят, че доскучават. Откритото пространство (макар и в няколко варианта), в което върви цялата игра, пък изглежда доста еднообразно. Но това са общо взето единствените упреци към художествената изработка на играта.

Всичко се върти около вашия замък. Там живеете, там трупате пари, оттам изпращате по задачи слугите си и ръководите операциите. Думата "ръководите" всъщност не е никак точна за MAJESTY. Нали помните DUNGEON KEEPER, където не управлявате единиците пряко. И в MAJESTY единиците ви са самостоятелни. Имат свой интелект и собствени глави, тъй че и да им издавате заповеди, те просто не ги изпълняват. Вашата най-естествена задача е да победите врага. В началото разполагате с голяма карта, в която са разположени купища quest-и, групирани според тяхната трудност. Всеки quest е отделна мисия, а всяка мисия е оригинална и различна от другите, макар че в повечето случаи става дума за едно и също - да откриете местонахождението на врага и да го изравните със земята. Дотук свършва приликата с DUNGEON KEEPER.







За разлика от DK, в MAJESTY играете на страната на добрите, а властта ви над единиците е почти никаква. В MAJESTY фактически можете да правите три неща. Едното е да строите сгради или да ги ъпгрейдвате (т.е. да издадете съответната заповед), но строителите ще доприпкат сами, когато имат време и настроение. Другото е да сипете класически вълшебства директно в игралната среда - мълния от небето, лекуване на войници и т.н. Третото е да обявявате награди (за това ще стане дума малко по-нататък). Нищо повече! Тези ограничени възможности не ви позволяват например да пренасяте единици, нито директно да ги разпределяте към различните задачи. Отначало усещането е странно и неприятно, но щом схванете системата на игра, геймът с MAJESTY става не просто забавен, а направо неотразим.

Да видим сега как действа цялата тая шашарма. В началото на мисията разполагате само със своя дворец (малко забутано замъче), където, освен вас и слугите, живеят бирници (нещо като днешни данъчни чиновници) и двама строители. Съградите ли някъде наоколо стражева кула, мигом се появява и въоръжен с алебарда страж, който патрулира около нея и атакува всеки приближил се враг. Ако успеете да удържите известно време (преди двореца ви да



Героите

За да имате определен герой, трябва да построите база за неговата гилдия. Всяка гилдия произвежда един тип герои. Някои могат да се ъпгрейдват. Понякога се появява нов герой в зависимост от новопостроената сграда.

Warrior

Класически боец с щит и меч. Силен и смел.

Wizard

Този вълшебник отначало е слаб, но после вълшебства с пълна пара. Като стане напечено, веднага се телепортира нанякъде.

Rogue

Разбойник и скитник. Изстрелва стрели, обича златото, често бяга, но се бие добре. Ако го ъпгрейдвате, стрелите му стават отровни.

Ranger

Добродушно копие на Rogue. Също стреля със стрели, но е малко по-храбър и по-внимателен.

Dwarf.

Грамадни джудженца с огромни секири. Главната им квартира може да се отбранява сама с помощта на едно огромно оръдие.

Elf

Тихичък, слабичък, но отличен стрелец с лък. Много добър в боя. Разкрасява земята ви със строежи.

Gnome

Дребосък, който не служи почти за нищо (дори не е включен официално между героите). Но пък е много евтин.

Barbarian

Този голям мъж може да разпердушини всичко, което му хрумне. Това всъщност му е и задачата в играта.

Healer

Лекува. Тича по бойното поле от един герой към друг и им връща живота.

Priestess

Силата й е във вълшебствата, а не в бицепсите. Може да сътвори около себе си цяла армия от скелети и да коси, да коси...

Cultist

Скита из природата, лекува и краде. По-късно се научава на могъщи вълшебства. А още по-после и да ръководи дивите зверове.

Monk

Тези монаси скитат по земята, пребиват понякога някого, но в повечето случаи само вълшебстват.

Adept

Най-бързият и маневрен боец. Използва и по някоя и друга магия. Не обича тежките доспехи.

Solarus

Вълшебници, годни само да атакуват. Но тях нападне ли ги някой, бягат.

Paladin

Ако й построите храм, гилдията на бойците ще тренира

Paladin-ите

Това са суперубийци, които могат и да вълшебстват.

Warrior of Discord

И той може да бъде трениран от гилдията на бойците. Луд, който се бие, без да щади никого. Дори и себе си.

Cyberlore Studios / Hasbro Interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD

OPT.: P 233, 64 Mb RAM, 16xCD, 400 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

бъде схрускан от огромни паяци или от други гадости), появява се първата къщичка, а в нея и първият данъкоплатец - след което бирникът тръгва, естествено, да събира данъците. В това време вие разкрасявате своето малко царство с всичките си налични средства. Строите нови стражеви кули. Създавате пазари, които ви носят пари. Ъпгрейдвате двореца, тъй че да поеме не само повече строители и бирници, но и по-многобройна стража. Но най-главното, правите гилдии, в които тренирате героите.

Най-важното в MAJESTY са героите. От тях е съставена вашата армия, те проучват нови-те области, те са тези, които воюват за вашата слава и умират с вашето име на уста. Щом построите седалище на гилдия, можете веднага (с кликване върху него и срещу определена сума) да наемете свой герой, който тутакси тръгва по света да увеличава вашата територия и вашата известност. Длъжен сте добре да се грижите за героите си. Да построите ковачница, в която за тях се произвеждат по-добри доспехи. Гостилница, където да си почиват. Градинка, където да събират душевни сили. И т.н. и т.н. - само и само да се чувстват добре. А те ви се отплащат, като убиват разни изроди, печелят пари и си плащат данъците. След това с тези пари вие произвеждате нови герои с най-различни професии (за целта строите повече и разнообразни гилдии), внасяте на пазара лækове... Когато героите ви убиват чудовища, расте нивото на опита им, научават се да използват най-странни предмети... Изобщо всичко работи като в нормален свят от нормално RPG, само дето вашата роля е малко нещо наопаки.

Искате ли вашият герой да бъде мотивиран? Тогава го стимулирайте чрез системата от възнаграждения, която общо взето (освен в някои изключителни случаи) е единственият начин да имате власт над героите. Просто кликвате върху някой изрод и изписвате възнаграждение за главата му - кога сто, кога хиляда жълтици. Моментално към изрода се насочват няколко от вашите убийци, съблазнени от лесната печалба. Награда може да обявите за всичко: за собствените ви строежи и фигури, за изследване на непроучени територии и т.н.

Ето такава е тази игра и, ако искате вярвайте, ако искате не, много я бива. Вашите човечета действат интелигентно и логично - точно по начина, по който сте го очаквали от тях. Предимно дремят вкъщи. От време на време тръгват на експедиция в непроучена област. Ако видят съкровище - гепват го. Ако срещнат прекалено силен враг - плюят си на петите. Ако за нещо е обявена награда, предприемат организирани нападения и дори съвсем прилично кооперират усилията си. Затова често се случва да видите как вашият рицар налага някой изрод, а отстрани стои вълшебник, който лекува рицаря.

Още нещо много важно. Ако quest-ите започнат да ви писват, можете да пробвате мултиплеър или генериран skirmish. Е, можеше управлението да е малко



по-добро (с по-голяма роля на клавиатурата), но и с наличното се свиква. Съвсем накратко казано: това е добра и много забавна игра.

BUSINE$$ tycoon

Дързост без красота

Играта е плачевно грозна. Графиката е в 640х480, но в нея няма дори полъх от тази в далеч по-ранната COMMANDOS. Картите, по които се ориентирате, са още по-далеч от STARCRAFT или AGE OF EMPIRES 2. Границите на страните наистина не са праволинейни, но един antialiasing никому не би навредил и с нищо не би натоварил дори немощен Pentium. Самият филиал, като кликнете върху него, се мъчи да развее тази гъста мъгла на недоволство. Сградите са изключително детайлни и с всеки ъпгрейд на дадена постройка вашите филиали заприличват на тузарски квартал в Маями, а не на място, където хората работят с мозъците си. Трудно е да се повярва, но тази игра, заедно с WHO WANTS TO BE A MILLIONARE, убедително съкруши в Америка преките си конкуренти UT и Q3A. Но да й отдадем дължимото - тя не би могла да е по-проста и по-елементарна. Играта засмуква и изисква повече мисловна дейност, отколкото бързи рефлекси. Аз лично й посветих цяла седмица, като през това време почти не спах и не излизах, само и само да постигна желаната тотална доминация. Успях! И ще опитам още един път...

Игровият бранш набира страхотна скорост. Още като се появи статия за нова игра в специализираните издания като нашето, да сте наясно, че продължението на това заглавие вече е наполовина готово. Много пари падат покрай тая развойна дейност - ключов фактор за големите акули. Навлизането на MICROSOFT в този бранш не беше случайно! Сега дойде ред и на фирмата STARDOCK да хвърли мрежа върху геймърите. Опитът да постигне това е BUSINESS TYCOON и, както всеки първи опит, е несъвършен, но не и за пренебрегване. Става дума за стратегическа игра. Каква е тръпката и интригата? Вие сте дребна хлебарка, току-що завършила Мениджмънт в някой си колеж и по щастливо стечение на обстоятелствата ви поверяват президентски пост на малка фирма. Наистина малка. Вашата традиционна цел е да направите от владенията си гигантска финансова империя, завладявайки 75% от пазара. Въпросният пазар може да е в Европа, на измислената карта Faceoff или на произволни карти с три и шест континента съответно. Избирате си географско място и бранш, в който да просперира/западa вашата фирма. Трите възможни опции са: коли, въздушен транспорт, компютри. По-нататък в лабораториите ви се работи по усъвършенстване на продукта, който произвеждате. Ако изберете информационните технологии например, произвеждате някакъв компютър, който в началото е антика и едва може да сметне две плюс две. Но с времето вашите инженери го надаряват с процесори Pendium, с плоски дисплеи, уникални кутии, супербързи дискове и стабилна OS. И накрая разполагате с продукт, за който дори не сте мечтали. Парите започват да валят, щом започнете да вдигате още фабрики и да завладявате нови пазари.



Когато стартирате на дадена карта, на нея има около 40 страни. Вашата централа е в една от тях. Пазарът, който владеете в тази част на картата, е гарантиран, но малък. За да просперира фирмата ви, трябва да проучвате и други държави и да правите там дистрибуторски центрове и фабрики. Още фабрики са необходими, когато търсенето на продукцията ви се повиши. Не се заблуждавайте обаче - цената на нова фабрика е висока и е просто невъзможно да си построите по една навсякъде, главно от финансова гледна точка. Необходими са обходни пътища: да организирате рекламни кампании, да разпратите агенти из различните страни, които да рекламират и разпространяват вашия продукт. Важна точка в завладяването на пазари е търсенето. В различните държави има различни изисквания към продукта. Например в компютърната индустрия на някои места наблягат на бързината, а в други отдават по-голямо значение на стабилността и качеството. Важна за успеха ви е изследователската дейност. Колкото по-модерен е вашия продукт и с по-конкурентна цена, толкова по-голям е шансът да изместите конкурентите си. Разбира се, да си винаги на върха на вълната е трудно. Затова кътате всяко доларче, за да разширявате лабораториите и да наемате повече изследователи. В същото време, с растежа на търсенето, налага се да увеличавате предлагането, като нищо не ви пречи едновременно с това да увеличавате и цената на вашия продукт. Апропо, вдигането на цената е изпитан трик за контролирано намаляване на търсенето. То след време пак се връща към предишните си размери, но тогава вече с прясно пристигналите пачки правите нова фабрика или ъпгрейдвате старата. За да зарадвате многобройните си клиенти. Нас, де!





Ubisoft / Stardock Systems

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 100, 16 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD

OPT.: P II 200, 64 Mb RAM, 8xCD, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

-GM-

ARMY MEN air tactics

Добре дошли, новобранци!

Някои фирми се грижат и за ония подрастващи геймъри, които вече са се насочили към PC-мониторите. Точно за тях, новите попълнения на нашето виртуално братство, фирмата 3DO произвежда серия игри с главен герой подофицера Serge. Този юнак заедно със своите другари изпълнява задачи в стила на класическата CANON FODDER, където едни човечета трепят други човечета по много забавен начин. В последното продължение на тази игра ARMY MEN: AIR TACTICS обаче, главната роля изпълнява не Serge, а още по-суровият пилот капитан Blade. Сега си летец, което е далеч по-различно и интересно, поне защото няма като в предишните серии да се мъкнеш през пресечени местности с пълно бойно снаряжение на гръб. Изобщо да си пилот е къде-къде по-интелигентно занимание. Въоръжението ти не е пушка М 16 със (или без) гранатомет или базука, а брониран хеликоптер с двуцевна картечница, бордови странични картечници и всякакви други разрушителни "играчки" (включително резервоар с напалм). В този хеликоптер освен Serge могат да се намърдат още няколко войника, което означава, че летящото чудо изпълнява както бойни, така и транспортни задачи.



Сюжетът на играта започва с простичка спасителна операция: да измъкнеш от неприятелския плен добрия стар познат Serge. Но това освобождаване поставя началото на безброй нови и нови задачи, включително и спасяването на президента на зелените човечета. Противниците са всякакви - пехота, бронирани дивизии, военновъздушни сили, морски флот! Средите, в които стават боевете, са интерактивни и много разнообразни - биеш се и по градинки, и в къщи, и в крепости. ARMY MEN: AIR TACTICS става и за игра от повече геймъри в локална мрежа или по Интернет. Освен класическия deathmatch, има още два варианта. Единият е Savage Scavenge, което означава трупане на предмети за определено време или до определена бройка. Тук, както при CAPTURE THE FLAG, след унищожаването на хеликоптера всички предмети се изсипват и започвате отначало. Втората специална игричка е лов на насекоми, в който се мъчите да наловите предварително зададен брой мутирали насекоми, преди това да стори вашият съперник. Графиката не се е променила от времето на първата игра от серията ARMY MEN. Пак става дума за екшън-тактика, гледана от птичи поглед. В днешното време на 3D-игри това е малко изненадващо, но пък може би точно затова е свежо. Очите си почиват от купищата полигони и можете да се съсредоточите само върху действието.



Изключително предимство в случая са ниските хардуерни изисквания, така че играта почтено върви и при по-старите PC-та. Музиката приятно и забавно наподобява мелодиите от "Полицейска академия". Звуците в играта са разнообразни, както и разговорките на главните герои. ARMY MEN: AIR TACTICS не е оригинална игра, но предлага бързи действия, което е удоволствие за подрастващите геймъри, и то за доста дълго време. Особено, ако са двама геймъри на един и същ акъл, свързани в мрежа.



Предшествениците на Army Men:

Air Tactics # Army Men (PC) # Army Men II (PC) # Army Men 3D (PC) # Army Men: Toys in Space (PC) # Army Men: Serge`s Heroes (Nintendo) # Army Men: Air Attack (PSX)

3DO / 3D)

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD, 2 Mb 3D cart

OPT.: P 166, 64 Mb RAM, 8xCD, 300 Mb HDD, 4 Mb 3D cart

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

-GM-

Най-прочутите Ocean:

Robocop (1989, Ocean)

Една от най-добрите аркадни игри за своето време. Тази 2D платформа съдържа пъстри междинни левъли, копира действието на филма и се отличава с качествена графика и игралност. Атмосферата на филма е великолепно пресъздадена. Робокоп се движи точно както във филма, което придава свой характер на играта. Втората серия е стократно по-малко забавна. Тройката пък съдържа няколко свежи идеи и е 3D! Въпреки това за препоръчване е Единицата, която е толкова близка до филма, че дори днес никой Робофен няма да я пропусне.

Batman - The Movie (1989, Ocean)

Отлично обработена игра. Освен бягане по 2D платформи и използване на batarang, пътувате в батмобил, летите и решително отлично се забавлявате. Графиката няма грешка, атмосферата също. Категорично най-добрия Батман, който някога е бродил по мониторите. Що се отнася за сюжета, той е като в първата част на филмовия Батман. Ако OCEAN не беше станал жертва на икономиката, днес може би щяхме да играем подобни деликатеси в 3D среда. Кой знае!

Chase H.Q. (1989, Ocean)

Ако попитате някого за трите най-добри игри с автомобили (симулатор е силна дума, а същото важи и за състезания) на осембитови, несъмнено в списъка влиза тази игра. В ролята на полицай преследвате колата на престъпника и до определен лимит от време трябва с удари да го принудите да спре. Пътувате в различна обстановка, по пътя ви се пречкат цивилни коли - просто забавлението е голямо.

Roland`s Rat Race (1985, Ocean)

Тази старичка игра съдържа обширни подземни лабиринти, през които минавате като къртица. Преследват ви разни чудовища, които можете да задържате с пускане на лепило по земята от резервоарче, което носите на гръб. Като залепнат, се бавят известно време - докато се освободят и продължат да ви преследват. Вашата цел е да комплектовате нещо. Бог знае какво, времето го е отвяло от паметта ми. Но твърдо е стара интересна игра.

Игри на OCEAN, инспирирани от филм

Rambo

Всички знаят, що е то Рамбо. В тази първа част бягате по местността, стреляте и хвърляте гранати. За съжаление игралността не я бива. RAMBO 3, направена като престрелка в първо лице, не е много по-забавна.

The Untouchables

Игра по прочутия и много сполучлив гангстерски филм с Кевин Костнър и Шон Конъри в главните роли. Може да се играе и твърдо принадлежи към интересните неща, чиято вътрешна структура е близо до ROBOCOP и BATMAN.

Terminator 2: Judgement Day

Един от най-големите провали на OCEAN. Филмът е много успешен, но играта е сишита набързо и е пълна безсмислица. Съдържанието на мисиите не заслужава никакво внимание. И въобще, който още не е играл и не иска да си развали чувството от филма, по-добре да си кротува.

Red Heat

Отново Арнолд Шварценегер в главната роля и отново неочаквано малък успех. С подобни игри се разбра, че не е задължително успешният образец да значи успешна игра. Като си спомните действието на филма, голяма смелост от авторите е изобщо да се заемат с преработка.

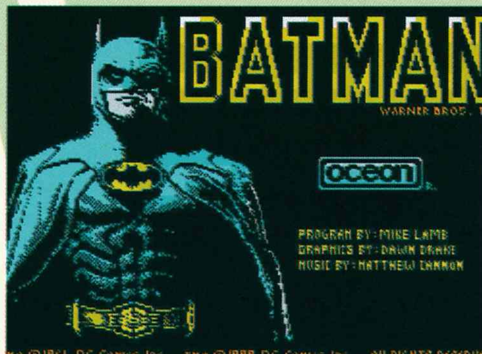
Top Gun

Рядко доказателство, че понякога добрата идея е половин успех. TOP GUN не е графично изпипан симулатор, но е игрален и забавен, и оригиналността компенсира недостатъците на графиката. Най-хубавото е дийтмача за двама играчи - екранът се разделя отвесно и започвате.

Bruce Lee

Класическа игра, която се отличава с оригиналност, графика и забавност. Могат да играят двама играчи, но и в сингълплеър е голямо удоволствие. 2D платформа със събиране на фенерчета, лазене по движещи се ленти, подскачане и бой. Само за това OCEAN заслужава паметник. Поне символичен.







Списък на повечето заглавия за осем бита от OCEAN:

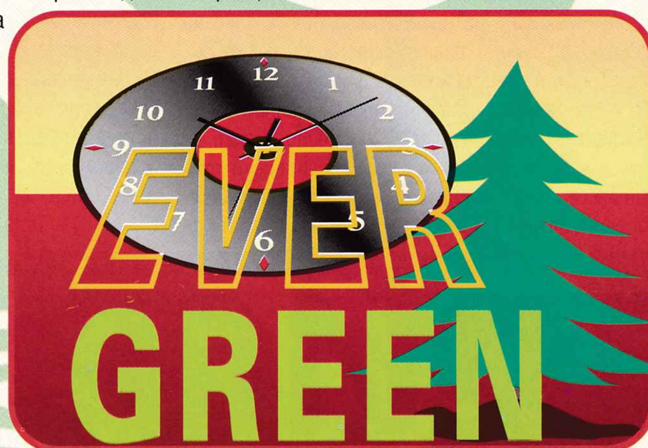
(Където липсват данни за годината и жанра, вие сте на ход - потърсете ги и си ги попълнете!) - Заглавие/година/жанр

100 % Dinamite [•] 2 Hot 2 Handle [•] Addams Family, The 1991 Arcade Adventure [•] Adidas Championship Football 1990 Sports [•] Adidas Championship Tie-Break 1990 Sports [•] Arkanoid [•] Armageddon 1983 Arcade [•] Army Moves 1986 Arcade [•] Basket Master [•] Batman - 1986 Arcade [•] Batman - The Caped Crusader 1988 Arcade [•] Batman - The Movie 1989 Arcade [•] Batman - The Movie Trainer 1989 Arcade [•] Batman CC 1: A Bird in the Hand 1988 Arcade Adventure [•] Batman CC 2: A Fete Wors than Death 1988 Arcade Adventure [•] Batman CC 3: Idiots Play to Win 1989 Arcade [•] Battle Command 1991 Arcade [•] Beach Volley 1989 Sports [•] Biz [•] Bruce Lee 1984 Arcade [•] Bubble Bobble 2: Rainbow Islands 1990 Arcade [•] Cabal 1988 Arcade [•] Caterpillar [•] Cavelon 1984 Arcade [•] Chase H.Q. 1989 Auto [•] Chase H.Q.1 Trainer 1989 Auto [•] Chase H.Q.2: Special Criminal Investigations 1990 Auto [•] Chinese Juggler The 1984 Arcade [•] Cobra 1987 Arcade [•] Combat School !987 Arcade [•] Cosmic Warttoad 1985 Board/Card game [•] Crazy Kong [•] Daley Thompson`s Decathlon 1984 Sport [•] Daley Thompson`s Decathlon Day 1 1984 Sport [•] Daley Thompson`s Decathlon Day 2 1984 Sport [•] Daley Thompson`s Olympic Challenge 1988 Sport [•] Daley Thompson`s Supertest 1985 Sport [•] Daley Thompson`s Supertest 2 1985 Sport [•] Darkman 1991 Arcade Adventure [•] Digger Dan 1983 Arcade [•] Donkey Kong 1986 Arcade [•] Double Take 1987 Arcade [•] Dream Team [•] Emilio Butraguemo 1 1988 Sports [•] Emilio Butraguemo 2 1989 Sports [•] Eskimo Eddie 1984 Arcade [•] Firefly 1988 Arcade [•] Flashpoint 1987 Arcade [•] Frankie Goes to Hollywood 1985 Arcade Adventure [•] Freddy Hardest [•] Game, Set and Match [•] Game, Set and Match 2 [•] Gift From the Gods 1984 Arcade [•] Gilligan`s Gold 1984 Arcade [•] Great Escape The 1986 Arcade [•] Gryzor 1987 Arcade [•] Guerilla War [•] Gutz 1988 Arcade [•] Head Over Heels 1987 Arcade Adventure [•] Highlander 1986 Arcade [•] Highlander part 2 1986 Arcade [•] Hollywood Collection [•] Hudson Hawk 1991 Arcade Adventure [•] Hunchback [•] Hunchback - The Adventure 1986 Text Adventure [•] Hunchback 1 1984 Arcade [•] Hunchback 2: Quasimodo`s Revenge 1985 Arcade [•] In Crowd [•] International Match Day 1987 Sports [•] It`s a Knockout 1986 Arcade [•] Knight Rider 1986 Arcade Adventure [•] Kong 1984 Arcade [•] Kong 2: Kong Strikes Back 1985 Arcade [•] Laser Basic 1986 Utility: Undetermined [•] Laser Basic Demo 1986 Utility: Undetermined [•] Laser Compiler 1986 Utility: Undetermined [•] Laser Genius 1986 Utility: Programming [•] Laser Sprite Generator 1986 Utility: Undetermined [•] Live Ammo! [•] Madballs 1988 Arcade [•] Mad Max [•] Magnificient 7 [•] Mailstrom 1986 Arcade Adventure [•] Mario Bros 1987 Arcade [•] Match Day 1987 Sports [•] Match Day 2 1987 Sports [•] Mega Mix [•] Miami Vice 1986 Arcade [•] Midnight Resistance 1990 Arcade [•] Monster Muncher 1983 Arcade [•] Moon Alert 1984 Arcade [•] Mr. Wimpy - The Hamburger Game 1983 Arcade [•] Mutants 1987 Strategy [•] NARC 1990 Arcade Adventure [•] Navy Seals part 1 1991 Arcade Adventure [•] Navy Seals part 2 1991 Arcade Adventure [•] Neverending Story, The 1985 Text Adventure [•] New Zealand Story, The 1989 Arcade [•] Nexus 1986 Arcade [•] Night Breed 1990 ArcadeNightmare Rally 1986 Arcade [•] Ninja Collection [•] N.O.M.A.D. 1986 Arcade [•] Operation Thunderbolt 1989 Arcade [•] Operation Wolf 1988 Arcade [•] Pang 1990 Arcade [•] Phantis [•] Phantom Club 1988 Arcade [•] Platoon 1986 Arcade [•] Plotting 1990 Arcade [•] Pogo 1984 Arcade [•] Power Up [•] Premier Collection [•] Psycho Soldier 1988 Arcade [•] Pud Pud in Weird World 1985 Arcade [•] Puzznic 1990 Board/Card Game [•] Quondam [•] Rainbow Collection, The [•] Rainbow Islands 1989 Arcade [•] Rambo 1985 Arcade [•] Rambo 3 1988 Arcade [•] Rambo 3 (modified) 1988 Arcade [•] Red Heat 1989 Arcade [•] Renegade 1987 Arcade [•] Rescue 1983 Arcade [•] Road Frog [•] Road Race 1987 Arcade [•] Robocop 1989 Arcade [•] Robocop 2 1990 Arcade [•] Robocop 3 1992 Arcade [•] Robotics 1984 Arcade [•] Roland`s Rat Race 1985 Arcade [•] Royal Birkdale: Championship Golf 1983 Sports [•] Run the Gauntlet 1989 Arcade [•] Run the Gauntlet (modified) 1989 Arcade [•] Shadow Warriors 1990 Arcade [•] Short Circuit 1987 Arcade Adventure [•] Short Circuit 1 (rerelease) 1987 Arcade Adventure [•] Short Circuit 2 1987 Arcade Adventure [•] Short Circuit 2 (rerelease) 1987 Arcade Adventure [•] Simpsons: Bart vs the Space Mutants 1991 Arcade Adventure [•] Slap Fight 1987 Arcade [•] Sly Spy: Secret Agent 1990 Arcade Adventure [•] Smash TV 1991 Arcade Adventure [•] Spacegun 1992 Arcade [•] Special Action [•] Street Hawk 1986 Arcade [•] Super Fighter [•] Superbowl 1986 Sports [•] Tai-Pan 1987 Arcade [•] Tank 1987 Arcade [•] Target: Renegade [•] Terminator 2: Judgement Day 1991 Arcade [•] They Sold a Million [•] They Sold a Million 3 [•] Toki 1991 Arcade [•] Top Gun 1987 Simulation [•] Total Recall 1991 Arcade [•] Track & Field 1988 Sports [•] Transformers 1986 Arcade [•] Transversion 1984 Arcade [•] Typhoon 1988 Arcade [•] Untouchables, The 1989 Arcade [•] Untouchables scene 1, The 1989 Arcade [•] Untouchables scene 2, The 1989 Arcade [•] V 1986 Arcade [•] W.E.C. Le Mans 1988 Sports [•] We Are The Champions [•] Where Time Stood Still 1988 Arcade Adventure [•] Wiz Ball 1987 Arcade [•] WWF Wrestle Mania 1991 Arcade [•] WWF Wrestle Mania (demo) 1991 Demo version

Само за колекционери

Ocean

Когато си спомняме за старите игрални времена, непременно в съзнанието ни изниква фирмата OCEAN. Нейните игри са в златния фонд и обхващат всички възможни жанрове. Раждането и падението на OCEAN е тясно свързано с ерата на осембитовите компютри, а историята на тази компания е пример за лъкатушещото търговско щастие и неспособността за примирение с реалността. 1996 г. беше крайна спирка за OCEAN. На игралното поле обаче след нея останаха доста прилични игри. По-старите геймъри, а и доста от по-младите познават OCEAN. Нямаше човек с осембитов компютър, който да не е нахлул поне в една от игрите на тази фирма - през 80-ти години тя беше безспорен цар на игралния пазар. Началото но въпросната британска фирма датира от периода на възникването на първия компютър на господин Sinclair. Щом неговата машинка излезе на пазара, започнаха да се появяват и игрите (произвеждани и разпространявани) на OCEAN. Пак повтаряме, става дума за началото на 80-те, т.е времето когато Лара Крофт е ходила в начално училище и за 3D графика се говори с едновременно прекръстване. По игралните екрани припкат точки, сдружаващи се в графични групировки, които сега предизвикват по-скоро усмивка отколкото възмущение. За да се спечели сърцето на играча, трябваше добра идея и отлична игралност. Какъв ти сюжет! Хората в OCEAN си знаеха работата. Конкуренцията, и особено в света на осембитовите игри, се роеше като оси на мед, беше старателна и вездесъща. През първите три години на игралния бум стотици фирми се появиха и други стотици изчезнаха. В тези ранни времена, когато компютърните игри бяха феномен и се нагласяха търговските правила, се чупеше погачата. Нефелните отпаднаха, силните преживяха. Е, сигурно ви е ясно, че OCEAN е към вторите, които не само оцеляха, но дори се записаха в игралната история и се закотвиха в основите на законите, от които гейм-светът се ръководи и сега. Накъсо казано, когато игрите престанаха да са периферна дейност и станаха твърд печеливш бизнес, OCEAN беше подготвен да успее. Неговите първи продукти като ARMAGEDDON или RESCUE не са известни хитове, но се играят добре и имат идеи. Няколко години по-късно ръководството на фирмата измисли ход, който по-късно се оказа принципен за експанзията на фирмата. От друга страна обаче, след още няколко години именно тази стъпка беше една от причините за упадъка на фирмата. Тъпо и противоречиво, но е така. Споменатата стъпка се отнасяше за пренасянето на успешните филмови заглавия на екраните на компютрите. Идея, която в началото се оказа златна и спечели купища пари за компанията. Игрите с имена на прочути личности в наименованието, екшън-героите от филмовото платно, припкащи по екрана - днес обичайни неща - всичко това бяха новости, които ентусиазираха геймърския свят. Въпреки че OCEAN не бяха единствените, които отдаваха почест на този феномен, бяха, са и най-вероятно ще останат един от най-големите "трансфераджии" на филми (комикси, книги и др.) към мониторите. Манията се развъртя през 1986 г., когато се появиха легендарните игри като BATMAN, V, TRANSFORMERS, HIGHLANDER. Върхът на OCEAN беше 1989 г., за която всички осембитовци още дълго ще си спомнят - тогава се родиха парчета като ROBOCOP, BATMAN - THE MOVIE, CHASE H.Q. или OPERATION THUNDERBOLT. Въпреки че и в следващите години имаше добри игри, общо взето качеството започна да се подчинява на количеството или още по-скоро на стремежа да се спечелят за малко музика много пари. Между малкото прилични неща се появиха безсолни постни продължения като ROBOCOP 2 и Chase H.Q.2. Започна 1991 г. Тя донесе със себе си няколко "филмови" заглавия, които се отличаваха с противоречиво качество. От една страна успешната TOTAL RECALL, от друга - не съвсем сполучливата THE ADDAMS FAMILY. Започнаха последните пет години от съществуването на фирмата. Ако се замислим за причините на упадъка, ще намерим най-малко две. Първата е понижаващото се качество на продуктите, на които вече не помага общото заглавие с това на успешен филм. Дори напротив. Геймърите започнаха да стават алергични към OCEAN, който до безкрайност ги бомбардира с преработени филми. Втората е закостенялостта: ръководството не успя навреме и гъвкаво да реагира на динамичното настъпление на новите платформи. Бързото разпространение на Amiga и главно PC завари OCEAN неподготвен. Вярно е, намират се и за PC няколко добри игри от OCEAN (например ROBOCOP 3), но кой днес ги играе? Причината за падението на OCEAN може би е в шестнайсетбитовите, които стартираха кариерата на нови фирми и отпратиха старите в забвение. Нищо не е вечно. През 1996 г. разбраха това и собствениците на OCEAN, Jon Woods и David Ward, които бяха принудени от икономическата ситуация да продадат фирмата на конкурентната компания INFOGRAMES. И това беше краят. Почивай в мир. Ще си спомняме...



Infogrames

Зла, отвратителна или успешна, но във всеки случай в настояще време просперираща компания, която сложи край на мъките на OCEAN чрез нейното купуване. Основана е през 1983 г. От тогава се развива все по-добре. Наскоро го показа с още един търговски успех - с вземането на дял в компанията GT INTERACTIVE. В резултат на това стана една от най-големите фирми в игралния бранш и нейното бъдеще си рисува в розови цветове. Нейният най-голям хит вероятно е отличният horor adventure ALONE IN THE DARK, от който за фискалната година 1991/92 са продадени 77,6 милиона броя. Естествено, последваха продължения... Всичко за INFOGRAMES ще намерите на www.infogrames.com.







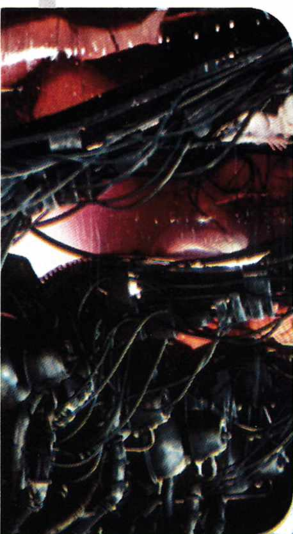




[Матрицата или Четвъртото измерение]

Ако сте гледали филма "Матрицата" и той не ви е впечатлил, не си губете времето със следващите редове. Макар че ще говорим не толкова за филма, а за някои неща около него. Предлагаме ви извадки от материалите на Cassiopaean Communications, появили се горе-долу по времето, когато започва работата по "Матрицата". Който е гледал филма, мигом ще разбере за какво става въпрос. А който се готви да го види, може да добие някаква предварителна представа. Преди да навлезем в материалите обаче, нека споменем това-онова. Трудно е да се повярва, че сценаристите и продуцентите на "Матрицата" не са "взаимствали" от този източник. Да не говорим за съвместната им работа с личности, които са в контакт с Вал Валериан, съставителя на Matrix Books. Той пък смята, че концептуализацията на нашата реалност (казано на обикновен език - реализирането на замисъла), така както е представена във филма, е опростена и механистична. Значението на реалността от Четвъртото измерение не е обяснено, макар че със сигурност се намеква за него. Въпреки това много от основните идеи на материалите от Касиопея са вътре във филма - чак до представата за

ИГРИТЕ &



Deja Vu. Да допуснем, че НЯМА връзка между филма и тези материали. Защо тогава филмът се появи, когато материалите излязоха в Интернет? Както казва Алиса от Страната на чудесата: "Става все по-любопитно и по-любопитно". Извадките от тези материали подкарват в няколко различни посоки, които се срещат някъде по средата. Първата извадка се отнася основно за компютрите, които наистина бързо връхлетяха върху нас. Представете си! Едно "канализирано" съобщение попада директно в мозъка и се преобразува в думи чрез този канал, т.е лесно го докарва до мисли, мнения и вярвания, които чрез канала могат да се манипулират отвън... И така, първата извадка, в която компютрите се споменават по странен начин, е на базата на комуникации след случая "Carp UFO Case" (Случаят Карп НЛО). Които не са запознати с този случай, могат да намерят информация за него в Интернет.

Цивилизацията на атлантите

I извадка 19.11.94

P: Беше ли кацането на НЛО в Карп, Онтарио, кацане на НЛО? d: Да. Вашето правителство (на САЩ) го използва като в "opportunity knocks." НЛО не е инсценировка, но историята на Гардиън (Пазител) беше. P: НЛО настина ли беше управлявано от извънземни? d: Да. Вашето правителство притежава стотици метри заснет филмов материал за НЛО. Могат да го използват по свое желание. P: За кои извънземни става дума? d:Grays (Сивите). P: Човекът, наричащ се "Пазител", наистина ли засне това? d: Не. P: А кой го засне? d: Военните. P: Как военните са знаели, че трябва да са насред Онтарио, за да заснемат кацането? d: Приземяването се извърши на място, близо до което полк запасни на НАТО имаше учение. P: Наистина ли беше на мястото, което посочиха? d: Близо до него. P: Жената от фермата част от заговора ли е? d: Тя видя НЛО. Беше загубила ума и дума. P: Това, което се случи на жената при срещата с НЛО, беше ли същото както на лентата на Гардиън? d: Не. Но подобно. P: Значи има жена, която вижда приземяване на НЛО. Има и правителство, което заснема на лента приземяване на НЛО. Обаче щом тя решава да говори за това, което е видяла, те решават да използват заснетия материал. Вярно ли е това? d: Да. P: Жената знаеше ли за маневрите на НАТО? d: Не. P: Маневрите на НАТО бяха ли близо до мястото, където беше тя? d: Да. Всички главни военни учения се "заразени" от НЛО, видими или невидими. P: Правителството ще инсценира ли нашествие на извънземни, за да накара населението на Земята да навлезе в такава фаза на страх, при която да вземе пълен контрол и надмощие, както твърдят някои теоретици на конспирацията? d: Отговорът е открит. Но ако това стане, ще претърпи провал. P: Защо? d: По много причини: **1.** Визуалните ефекти са неадекватни и ще има "glitches." **2.** Преди това може да има истинско нашествие. **3.** Може да се застъпи с други събития. P: Какви например? d: Промени на Земята. P: Значи, ако някои от тези надути важни клечки в правителството, които планират да завземат целия свят и да направят всички щастливи и доволни при тяхното управление, просто не са в час. На Земята предстоят определени промени? Те не пропускат ли нещо? d: Близо е до истината. Запознати са, но я отхвърлят. P: Промените на Земята ще настъпят ли преди пристигането на кометния куп? d: Не. Но времето, в което ще стане, още не е определено. P: Ако богатите узнаят какво точно ще се случи, пак ли ще продължат със своите планове да правят пари и да контролират света? d: Да. Алчността е болест. P: Има ли нещо като план "Алтернативна тройка" за отнемане на всички мозъци от планетата? d: Не. P: Това дезинформация ли е? d: Да. Също като кацането на Марс, но не и монументите на Марс. P: Кой направи монументите на Марс? d: Атлантите. P: Значи атлантите са били способни на междупланетни полети? d: Да. С лекота. Вашите технологии, сравнени с тези на атлантите, изглеждат като неандерталски. P: Кой е създал структурите на Луната, които Ричард Хогланд откри? d: Атлантите. P: Те за какво са използвали тези структури? d: Пунктове за енергиен трансфер на кристалинна енергия; символи под формата на монументи или статуи. P: За какви статуи говорите? d: Например "лицето" на Марс. P: Каква енергия събират тези кристали? d: Слънчева. P: Необходимо ли им е било да правят станции за акумулиране на енергия на Луната и на Марс. Увеличили ли са по този начин своята сила и мощ? d: Е, добре де! Все едно да имате



пачки с милиони долари? Схващате ли връзката? Атлантите са били алчни за енергия, така както вашето общество е алчно за пари. Корените за това са едни и същи: сила. P: Акумулирането на енергия ли е причината за техния упадък? d: Да. P: Загубили ли са контрол върху тази енергия? d: Тя е взела надмощие над тях така, както компютрите ви ще вземат надмощие над вас. P: Това означава ли придобиване на собствен живот и интелект? d: Да. P: Значи тези кристалинни структури са "оживели"? d: Да. P: И какво са направили после? d: Унищожили са Атлантида. P: Смята се, че Атлантида е унищожена от твърде близкото приближаване на друго тяло в Слънчевата система? d: То е причинило разрушения, но всичко е било възстановено. P: Значи Атлантида е порашена от близкото преминаване на небесно тяло, но е възстановена? d: Част от континенталната маса е унищожена. P: Колко отделни разру-

шения е претърпяла Атлантида? d: Три. ?: Едното е причинено от близкото преминаване на Марс? d: Да. Марс и комети. ?: Били ли са Марс и кометния куп във взаимодействие? d: Да. ?: А от какво е причинено второто разрушение? d: Венера. Също във взаимодействие с кометен куп. ?: А третото окончателно разрушение от какво е причинено? d: Кристали. ?: Кристалите още ли са активни? d: Бермудски триъгълник. ?: И какво правят кристалите? Непрекъснато ли са активни? d: Непостоянни са. ?: Все още ли са активни по отношение на наличие на съзнание или като сетивно същество? d: Не. ?: Какво ги активира? d: Много фактори. ?: И като се активират, какво правят? d: Отваря се вихров трансдименсионен прозорец (прозорец между измерения-

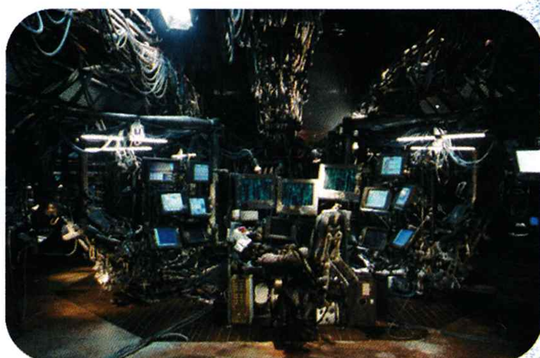


та). ?: Тоест, ако нещо плава в Бермудския триъгълник и този прозорец се отвори, какво става с хората: минават през прозореца или каквото и да е друго там? d: Нещо сходно до летаргия. ?: Осъзнават ли това състояние? d: Да, едва ли, може би, не! ?: Завинаги ли остават в това състояние или се връщат обратно, или отиват някъде другаде? d: Всичко е възможно. Същото нещо се случи на участниците в експеримента във Филаделфия. ?: Ако човек попадне в междудименсионно състояние на летаргия (между измеренията), значи ли това, че е блокиран там завинаги? d: Може би. ?: Тоест те не умрат? d: За тях това е нещо като период на чакане от милиони години. ?: Има ли начин да се спасят от това състояние? d: А защо смятате, че онези моряци са безнадеждно душевно болни? ?: Освен кристала в Бермудския триъгълник, има ли други, които още са активни? d: Да. ?: Къде са другите? d: До Япония, под водата. В Бразилия. В Урал, Русия. На Северния и на Южния полюс. ?: Онези на Луната и на Марс също ли са активни? d: Да. ?: Какви са физическите измерения на тези кристали и какви са те - изкуствени или естествени структури? d: Различно. Някои са изкуствени. ?: Шлифовани ли са? d: Да. ?: При тяхната обработка (шлифоване), има ли някаква обща конфигурация? d: Пирамида. ?: Тази пирамида наподобява ли Великата пирамида в Гиза (Хеопсовата)? d: Донякъде. ?: Колко голям е най-големият кристал от основата до върха? d: 1524 метра. ?: Какъв е средно размера? d: 152 метра. ?: А този, най-големият, все още ли съществува? Размерът му е невероятен. d: Да. ?: Къде се намира? d: На 380 мили източно от вас. ?: Преди години един пилот докладва, че е видял пирамида недалече от тук, във водата... d: Това е само върхът на пирамидата, който стърчи от дъното на океана. Повече от 90% от пирамидата са под океанското дъно. ?: Как този кристал не се е разтрошил или счупил при краха на атлантите? d: Изключително здрав е. Атомна бомба не може да го разбие. Верижната реакция на термоядрената експлозия се поглъща от кристала и се превръща в чиста енергия. Това е свързано с проектната функция. ?: И какво ще стане тогава? d: Разсейване на енергията, докато не се фокусира - както е проектирано от атлантските инженери.

II извадка 16.07.94

?: Боб Лазар от филма споменава, че за извънземните хората от Земята не са нищо друго освен контейнери. Какво означава това? d: Склад за по-късна употреба. 94% от цялото население са контейнери, 94% ще бъдат използвани за консумация. Консумация на инградиенти... за нова раса. Важно! Около 13 години са необходими за завършването на проекта. ?: Защо ще консумират човешки същества? d: За части. ?: Как така хората ще бъдат използвани за части? d: Ре-прототип. Vats съществуват. Изчезналите хора отиват там и особено изчезналите деца. През всяка земна година се вземат с 10% повече деца. ?: Как да

ФИЛМИТЕ



защитим себе си и нашите деца? d: Информирайте ги. Не крийте истината от децата. Знанието защитава. Невежеството носи опасности. ?: Каква е целта на този проект? d: Нов живот тук. ?: Извънземните използват ли емоциите ни и енергии като храна и гориво? d: Да, както и телата. ?: Страдат ли децата? d: Само някои. Част от органите на децата са отстранени, преди да се събудят напълно. Първо бъбреците, после се изследва челюстта, езиците се отрязват, тестват се костите, върху сърдечния мускул се прилага налягане, докато се пръсне. Но Консорциума го прави главно с индиански деца. Съществата от Орион и техните човешки "братя" се мъчат да създадат нова раса и да я контролират, както и останалата част от човечеството. ?: Какво става с душите? Това физически проект ли е? d: Физически, но душите се рециклират. ?: Къде отиват душите? d: Повечето се връщат тук. Някои отиват на други планети. ?: Кой е отговорен за този проект? d: Консорциума. ?: Това е отвратително! d: Отвратителното е субективно. Разбираме вашите чувства, но не всичко съответства на вашите схващания. ?: Защо това се случва на Земята? d: Карма. ?: И докъде може да ни докара това? d: Атлантида. ?: Какво са направили атлантите, за да ни докарат това? d: Боготворяха се и служеха изключително само на себе си. **Ей, вие, които сте гледали** "Матрицата"! Помните ли vats? Помните ли обясненията за тези vats? Помните ли бебетата? Има толкова доклади за бебета, отгледани в епруветки, които идват от "спомените" на отвлечените, така че нека им се доверим донякъде, дори това да е само символично представяне като на кино.

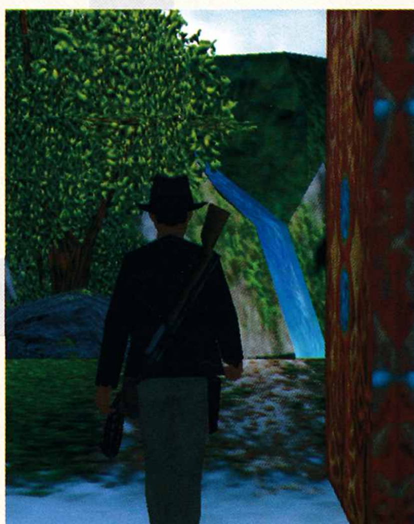
III извадка 23.07.95

(Откъс от по-дълго парче от сериала High Strangeness)

?: Случва ли се хора, които "усещат" (екстрасензи), или мислят, че усещат, да са "отвличани", а в действителност да са взаимодействали с някаква част от себе си? d: Много възможно е. Преди да зададете друг въпрос, помислете. Какви възможности открива това? Има ли някаква граница? Ако има, къде е тя? Това е област, в която си струва да си поблъскате главите. Ето един простичък пример. Какво ще стане, ако отвличането стане там, където възприемате проекцията на вашата душа като бъдеще, и после се върнете и отвлечете тази проекция в онова, което възприемате като настояще? ?: Но защо да правим такова нещо? За да получим познания за бъдещето ли? d: Няма ли страшно много възможни отговори? ?: Това е плашещо и отрицателно преживяване. Звучи така. Или е точно моето усещане, или тогава в бъдеще не съм добър човек? Или бъдещето и познанието, което си получил за него, е неприятно? d: Или това е само едно възможно бъдеще? А защо да не възможни бъдещета? Къде тогава отива пътеката на свободната воля? Защо не виждате ползата от това да забавите темпото и да задавате без предразсъдъци важните въпроси. Не е ли ясно, че като се разбързате в процеса на събиране на знания, приличате на хора, които препускат, без да поглеждат в краката си. А там на земята, в гънките на пътя може да се търкалят златни монети или скъпоценни камъни. ?: Значи ли това, че някаква част от мен, бъдещото ми "аз" може би, се връща обратно и взаимодейства със сегашното ми "аз" с цел някаква обмяна? d: Да оставим този въпрос за домашно. Повече ще научите, мислейки върху него, отколкото от отговорите тук. **Който помни,** помни момента на избора от "Матрицата". Две хапчета. Синьо и червено. "Едното хапче те прави по-голям, другото - малък..." От последващата драма разбирате защо някои хора предпочитат да останат "заспали в Матрицата", но и защо някои искат да се събудят без значение колко трудна и безмилостна е истината. Заради свободата си струва да изпиташ болка. Заради свободата!

[Следва продължение]

Voodoo Man



Продължение от MG #22

Босът Ice Guardian представлява купчина лед. Опасен е само при пряк контакт върху снега. Ако сте в някое от четирите помещения ви заплашва единствено с изстрели от тавана, които отнемат туй-онуй, но не са смъртоносни. За да се скриете от Ice Guardian, свърнете вдясно и през втория изход преминете в помещението вляво - над входа има синьо квадратче с плюсче. Измъкнете куба. Влезте в помещението с червено кръгче и квадратче над входа. Скочете върху куба и по стъпалата (които след вас се сриват) продължете нататък. Така (а и след кратък епизод, в който прескачате и бичувате издатини), стигнете до вратата, зад която се крие първата част от Infernal Machine. Вземете я и мигом я активирайте. Както виждате върху statusbar-а, разполагате с два пълни "изстрела". Скочете долу и, когато Ice Guardian наближи, с повтаряща се употреба на частта от Infernal Machine го убийте. Сега вече с артефакта разбийте малката ледена скала.

Chapter 5 - PALAWAN LAGOON

Идете до мястото, откъдето Инди излиза в анимацията. Чака ви клопка (нестабилен мост), така че използвайте бича, за да прескочите на другата страна. Вземете мачетето от скелета и се върнете на плажа. Вървете по втория път на този плаж и използвайте мачетето срещу паяжината, а после и срещу зеленината. Вземете лопатата, която използвайте малко по-нататък, там, където няма трева. Върнете се на плажа и плувайте до отсреща (малко вляво). Идете в пещерата най-вляво, преборете се с паяжините с на мачетето и плувайте до авариралия кораб. Заобиколете го. В един сандък намирате част от японско торпедо. Върнете се на плажа. Там вляво откривате торпедото. Сложете в него намерената част и плувайте до долната палуба, която е пробита от торпедото. Вземете чукчето вляво от сандъчето и плувайте до отсрещната страна. Там се промъквате между потопените каюти и накрая откривате следващото пространство (в чиито край има ключ) и затворен капак към палубата. Разбийте ключалката с чукчето, поемете си дъх и доплувайте до ключа. Добирате се до палубата и до мястото за управляване на кораба, където намирате енергия и лост. Използвайте лоста за командното табло, което е близо до мястото, дето намерихте частта от торпедото. С бича прескочете при тотемите. Използвайте лопатата и активирайте включвателя, който ви отваря достъп под водата. **Сега** се върнете там, където започна нивото. Във водата намирате останки от аварирал самолет. С чукчето отчупете част от витлото и плувайте на дясно. След малко се сблъсквате със затворена врата. Избийте я с витлото и плувайте надолу и на дясно. Там с бутон отваряте входа към другата страна. Идете там и в самия край тръгнете през десния изход по затрупаните, но проходими стъпала. Горе преминете при тотема, натиснете бутона и се върнете долу под затрупания коридор, където вече можете да минете през отворената врата.

Chapter 6 - PALAWAN VOLCANO

Прескочете на страната с водния басейн, избутайте сандъка към средата на помещението, после го издърпайте под по-високата платформа и скочете на нея. Прескочете на другия край, използвайки бича, а с адската машина унищожете каменния куб пред себе си. Идете до водата, плувайте до полуострова вляво (излезте със



скок от по-ниската платформа вдясно) и скочете в дупката, през която плувайте до сушата. Стигате до езеро от лава. Внимателно прескачайте до другия му край (отваряйте си очите на четири за гейзерите от лава, а на края вместо скок, използвайте бича). Пъргаво отскочете пред кълбото, скривайки се в нишата. Кълбото разбива коридора. Прескочете коридора, вземете монетата и скочете долу - там натиснете бутона. Бутонът пуска кораба на вода и отваря вратата. Доплувайте дотам, скочете върху него и вземете ключа. Отново скочете във водата и плувайте в дупката до дъното - през малък лабиринт стигате до другия край (в началото има малко отклонение, което води към реката от лава). Преди да прескочите, разгледайте очакващия ви малък пъзел. Щом вече сте на другата страна, действайте. Първо придърпайте първия куб към себе си, прескочете го, а после го избутайте до края. Вторият куб издърпайте към себе си. Скочете чак на края (не ходете в коридора, където е стълбата), обърнете се, изскочете на платформата отгоре, отново се обърнете, прескочете каменния куб и го преместете откъм другата страна. Сега скочете нагоре и натиснете бутона, който отваря вратата към голямата врата, а нея отключвате с онзи ключ от лодката. Влезте вътре. **В** десния горен ъгъл има затворена врата. Влезте. Помещението пред вас изглежда доста страховито и подсказва, че трябва да сте доста внимателен. Накрая обаче ще видите, че не е чак толкова страшно. Обърнете внимание на различно оцветените текстури върху земята - избутайте на това място каменния куб. Прескочете отсреща през лавата и там направете същото. Върнете се на първоначалната страна и от куба скочете в нишата. Изкачете се по стълбата на етажа и после по стълбата към следващия етаж. Идете в дъното и натиснете бутона. Отваря се врата, лавата залива цялото помещение, а мостът от ляво пада. Налага се да заобиколите, но като преместите двата каменни блока, това не е проблем. По най-простия начин се хързулнете от помещението с бутона на платформата, а след това чисто и просто скочете към вратата. **Вътре** заобиколете квадратчетата на земята. В другия край срещате София, която обаче веднага попада в плен. Продължете право напред и внимателно унищожавайте съветските войници. След като извикате асансьора и излезете на чист въздух, продължете, слезте вляво долу и зад ъгъла вземете мунициите и ключа. Придърпайте каменния блок, скрит в зеленината. Върнете се при асансьора, слезте с него и вървете към статуйката в лавата. С бича я насочете с лявата ръка - отваря се врата. Вътре има бутон, отварящ решетката само за миг, т.е. без помощник работата не става. Скочете от вратата на ляво, изкачете се, изтичайте покрай поточето от лава. В коридора е пленената София. Ключ вече имате, така че отваряйте и се върнете при бутона при решетката. Вече нямате проблеми, София ви помага. **Обърнете** се на ляво и прескочете до аптечката. Близо до скелета разбийте стената (с помощта на дяволската част) и отместете всички сандъци така, че да вземете резервната част. Върнете се при решетката и преминете найнормално по моста. След малко стигате до отклонение на дясно - вляво има стена за разрушаване, а коридорът зад стената свършва при моста. Скочете на издатината вляво и идете за статуйката. Върнете се, слезте от издатината и скочете долу върху по-широкия перваз. С натискане на бутона върху колоната освободете по-нататъшния си път. Скачайте нагоре. Кубът го избутайте и използвайте дяволската резервна част



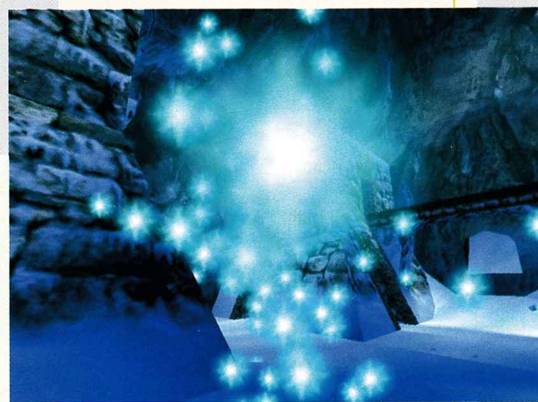
INDIANA JONES and the Infernal Machine

върху стената. С бича прескочете опасния капан (ако не искате да се цапате със статуйката, лесно го заобикаляте с обикновено скачане, но тогава не си губете времето със стената; просто вървете на дясно). Тук ви очаква войник и развален асансьор без една резервна част. Вече знаете каква, нали? Най-напред обаче избутайте към асансьора малкия сандък, стъпете на него и тогава използвайте резервната част. Войниците от островчето започват да стрелят. Тъй като прииждат все нови и нови войници, а вие не можете да избиете всичките, по-добре слезте с асансьора и напуснете.

Chapter 7 - PALAWAN TEMPLE

Прескочете езерото и се запознайте с първия от "каменарите", както могат да се назоват тези ваши нови неприятели. Унищожаването им е въпрос на миг с адската машина. Прескочете лавата. Стигате до голямо пространство с множество редовно изчезващи и отново появяващи се островчета. Обърнете внимание как става това - преодоляването на това пространство не е трудно, но е добре да знаете какво ви очаква. Първо трябва да стигнете насреща вляво. Там се изкачвате по стената и след няколко скока вземате ключа. Върнете се при лавата и тръгнете на ляво. Там разбивате с адската машина стената. После можете и да използвате ключа. Вдясно вземете странната вещ от поставката (нещо като ключ) и се скрийте пред голямото кълбо някъде чак до самата стена. Промъкнете се под нея и продължете направо. Скочете долу - мястото ви е познато. Върнете се при лавата, тръгнете направо към голямата врата и там вдясно използвайте оня ключ. **Влезте** и вървете направо и на дясно. Излизате под чисто небе. По моста не може да се премине. Скочете долу вляво, изкачете се по стената към втория мост, прескочете първата дупка и скочете върху долния мост. Вървете напред, прескочете към нишата вдясно, изпълзете, продължете направо и стигате до водопада. Скочете във водата и се оставете течението да ви носи през двата водопада. Излезте на острова, който е точно срещу вас (палма, камък и стълба), качете се с един етаж по-нагоре и направете същото с близката стълба (засега не минавайте по моста). Стигате до висока врата, но все още нямате ключ за нея. Вляво има мост. Не минавайте по него, а го ликвидирайте с мачетето. Върнете се при предишния мост - сега вече е проходим. Влезте в пещерата. Използвайте дясната стълба, а после скачайте и пълзете до клопките. Внимателно прескочете на дясно и, ако си светнете със запалката, ще видите, че между "мините" има едно свободно място. Скочете на него и сте спасен. С мачетето си пробийте път навън. С бича прескочете на отсрещния бряг. Идете на дясно в пещерата и скочете долу (на дясната страна обаче, на лявата има клопки). Прескочете клопките. Излезте от пещерата. Стигате до моста, който ликвидирахте преди това. Спуснете се по него долу. Навлезте в пещерата, вземете ключа и мигом изчезвайте. Скочете във водата. Излезте насреща. Изпълзете по двете стълби и използвайте ключа, за да отворите вратата. **В** помещението обърнете внимание на още едно "странно нещо", което всъщност е ключ, както и на четирите бутона в ъглите. Натиснете ги в следния ред: десен преден, ляв преден, ляв заден, десен заден. Вземете ключа и продължете през пещерата чак до лавата. Едно кълбо затрупва пътя ви назад. Много бързо се преместете на другата страна, защото падат камъни. Изпълзете нагоре с помощта на бича. По-нататък безпроблемно стигате до голямата врата и намирате мястото на двата "странни" ключа. Слезте през пещерата до лавата, за да се запознаете с втория голям бос.





Около езерото има мост вляво (пази го босът, тъй че при нормални обстоятелства няма да можете да преминете), голяма врата в средата (това е вашата цел) и пространство вдясно - тръгнете натам. Прескачайте бързо и се пазете от изстрелите. Накрая откривате втората част от адската машина. Тя може да ви направи невидим, но засега не използвайте тази възможност. Вместо това тичайте обратно към моста, докато стигнете до малките островчета и видите, че вече няма нужда да скачате със захващане. Измъкнете артефакта и се направете на невидим. Продължете по моста, прескочете дупката, внимавайте за "мините" и през пещерата излезте навън. С бутона, който пуска вода в лавата, унищожете боса и си освободете пътя към голямата врата. Край на това ниво.

Chapter 8 - JEEP TREK

Още от името на нивото се разбира, че нещата тук са по-различни. Вземете аптечката и златото и сядайте в джипа. Не е за вярване, но тази кола се изкачва дори по почти отвесната стена пред вас. Запомнете това качество на джипа, ще ви трябва и занапред. Продължете до моста. Тук за пръв път ви е необходим бързият режим на каране, който се извиква с shift. Прескочете дупката. Стигате до втория трамплин, който обаче не е в ред. Така че пропастта трябва да се преодолее през хълма вляво. Минете през пещерата. При следващия скок унищожете войниците, вземете двуметровата дъска и я сложете на рампата. Скочете и продължете напред до пещерата, използвайки отново по-бързия режим на каране. Продължете нататък до лабиринта. Там ви подгонва камион, от който стрелят по вас. Не му обръщайте много-много внимание - това няма никакво значение за по-нататъшното развитие на играта. По-добре търсете изхода. Пътят е сложен и не го описвам подробно, но ще се оправите - важното е, че излизането е доста стръмно и на пръв поглед изглежда като нормална стена. Така че внимателно се оглеждайте. А ако не откриете нищо, използвайте hint-ове.

В следващата глава вашия герой вече е в Мексико, но без нас. Дерзайте пичове! В случай, че по-нататък играта ви затрудни и получим достатъчно сигнали за помощ от вас - ще пуснем продължение в някой от следващите броеве. Но дано не се налага...

LucasArts / Activision
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 75 Mb HDD, 3D cart
OPT.: P II, 128 Mb RAM, 16xCD, 600 Mb HDD, 3D cart
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10 -GM-

SOLDIER OF FORTUNE

New York Subway, USA, 9/22/00

Започваш в метрото заедно с Хоук, където те очакват гангстерите на терориста Сейбър. Междувременно и полицаите са там, но са закъсали здраво. Ако действаш по-експедитивно, може да спасиш някои от тях. От оръжията, с които започваш, предпочети shotgun-а, за да си спестиш повечко неприятности. Като за начало слизаш по стълбите и поемаш вдясно, отървавайки се пътьом от близкостоящите терористи. При обърнатия автомат за кола очаквай ефектна поява на пореден гад, прибери му муницииите. Продължи по коридора, за да спасиш някой и друг заложник. Където метрото се разделя в две посоки, даваш напред и не проявяваш милосърдие. В дъното при стълбите поемаш на ляво. Подминаваш заключената врата. После на дясно. Справяш се с противниците. Влизаш в контролната зала през прозореца. Вътре има муниции, медстанция, ръчка за дърпане и още бандюги. Минаваш през вратата, която се отваря. Слизаш по стълбите през поредните камари от трупове. Стигаш до самите релси. Тръгваш на ляво. На следващото отклонение - през терориста и на дясно. В първата ниша от дясно изчакваш да премине метро-влакът. Следват още две ниши, а третата е по-голямшка и пълна с гадове. Скачаш на платформата от другата страна на релсите, по стълбите на дясно, а най-горе те чака Хоук. Главният гад потегля с влака, ти хващаш следващия. Трима гангстери се моткат от ляво - щом се справиш с тях, слизаш. Сейбър, естествено, се измъква, а ти довършваш и последните останки от бандата му.

Soroti, Uganda, 9/24/00

Както стана ясно, между другото свиха четири атомни бомби от Казан. Твоята задачка е да ги върнеш. Първата е във влак на път за Южна Африка. Хеликоптерът те стоварва в центъра на мелето. Даваш по стълбата и по покрива на вагона, после по следващия и т.н. В четвъртия вагон влизаш, претрепваш тримата гадове и разбиваш големите кутии, които ти препречват пътя. При вагона с въглищата се снабдяваш със снайпер, с който можеш да се отървеш от досадния вражески хеликоптер. Хукваш по влака напред. След още няколко вагона и доста изтрепани врагове стигаш до открехната врата. Вътре чакат още противници плюс една врата за разбиване, която води до бомбата.



Laskey's Used Books, New York

Слизаш по стълбите и влизаш в книжарницата. Сам те отвежда до тайната оръжейна, където научаваш местоположението на останалите три бомби. Първата от тях е в Косово. С помощта на компютъра си проверяваш мейла и получаваш заповедите. Тя при сърбите, който възнамеряват с нейна помощ да си го върнат тъпкано на НАТО. Получаваш възможност да избереш оръжия и други полезни дреболии за мисията в Косово.

Gracanica, Kosovo, 10/1/00

Намираш се на подходящо място в подходящ момент - в канализацията по време на бомбардировка. Внимавай за сърбите с огнехвъргачки, но не забравяй, че жителите на Косово не са враждебно настроени и не стреляй наред. Вървиш по коридор. Следва малко меле в залата. Накрая хващаш коридора в далечния край. Стигаш до друга зала. Виждаш сметката на разни противни типове. Тръгваш вдясно спрямо мястото, откъдето влезе. Даваш по коридора, скачаш долу, стреляш. Качваш се по рампата и влизаш във входа на канализацията горе. После по стълбата. Завърташ крана за водата. Скачаш долу в средата и вървиш по тръбата до следващата стая. Малко екшън, след което се отправяш в противоположна посока на входа, по стълбата и по коридора... Пак е ред на упражнения в стрелба. Слизаш от рампата. В дъното свиваш вдясно и пропадаш през дупката в земята. Ориентираш се към стълбата отсреща и се покатерваш нагоре, за да завъртиш колелото. Връщаш се обратно на рампата. Изтрепваш досадниците. Продължаваш покрай стълбата до голямата тръба, която падна при завъртането на колелото. Тръгваш по нея с готовност за по-стабилно меле в следващата стая. Прекосяваш я, даваш напред, после по тръбата на ляво. Падаш, стреляш и препускаш по коридора до стаята, където хващаш вратата от дясно и стълбата нагоре. Стреляш по тръбата, от която изтича газ. Вътре, на ляво и до другия край. Стигаш друга зеленикава тръба. Все напред до стълбата - целта е централната стая и последния бой за това ниво. **Излизаш** от тръбата. Тръгваш по голямата стълба на ляво и най-горе по тъмния коридор. Влизаш в сградата от ляво и стигаш до зала с доста народ в нея. След завой на 180 градуса вдясно виждаш стълба и се покатерваш. После по коридора, по стълбите надолу и в дъното на ляво. Отърваваш се от поредните противници. Тръгваш на дясно, после по осветения коридор, пак стреляш, прибираш един медкит и отваряш вратата. Слизаш по стълбите и даваш напред. Изкачваш се и скачаш на височинката вдясно. През вратата и по стълбата се качваш нагоре. Там следваш плътно бялата линия от ляво, защото мостът е меко казано неблагонадежден. След като той се срути, скачаш долу и пролазваш в стърчащата от стената тръба. В края се покатерваш по стълбата и отново следваш бялата линия. Ако си достатъчно бърз, може и да успееш да отървеш няколко невинни цивилни. Следваш си линийката до един потрошен камион. От лявата му страна има вход за изоставената сграда, но за целта трябва да се изкатериш малко. Отърваваш се от пазача и слизаш долу. Пропращяш си път през камънака. Влизаш във вратата вдясно за медкита и мунициите. Връщаш се обратно. При камиона идеята е да се качиш през прозореца над него. Още малко пуцане по пазачите от другата страна и това е краят на нивото.





Минаваш през тръбата, в която се намираш, и се изкатерваш по стълбата. Натискащ бутона вляво на вратата, прибираш мунициите от дясно и даваш по коридора. Падаш надолу. Слизаш по рампата. Обръщаш се на дясно. Качваш се по стълбата. Не дърпай червената ръчка в кулата на пазача, ще активира алармата. Влизаш в сградата от дясно на кулата. Минаваш през два броя двойни врати. След остър завой вляво идват други двойни врати, още врагове и пак врати вдясно от контролната зала. След кътсцената минаваш под стълбата и влизаш в залата, където с големия сив бутон отключваш люка за хеликоптера. Дотук доб-

ре, но сега трябва да се върнеш до най-първите двойни врати, внимавайки за взривовете наоколо. Завиваш на ляво и поемаш по стълбите надолу. Стигаш до голямата зала на пропадналия контролен център. Влизаш и натискаш бутона вдясно. Кранът отмества част от отвора в пода - доразбиваш и влизаш. В края на тунела има бутон, натискаш го и тръгваш в посока обратна на центъра. Зад вратите са се притаили пазачи. Справи се с тях и прибери полезните нещица от стаята вдясно. Тръгни по спускащите се стълби в средата. Голямата врата на края им е заключена. Обръщайки се с гръб към нея поеми по стълбите и в другия край завий на дясно. Излизаш през двойните врати и се пазиш от камиона. Сега вече вратата на хангара трябва да е отворена. Вратите от дясно са заключени, затова влез в тези от ляво. Вървиш по коридора и трепеш наред, после по стълбите до стаята с червената светлинка над нея. Идва ред да се върнеш до главния хангар - голямата стая, която подмина по-рано. За целта: обратно по стълбите, по коридора, през поредицата от двойни врати. Прегазваш там разните пазачи с кучета. Нахлуваш в главния хангар през някоя от вратите със зелени светлини отгоре. Довършваш малкото останали сърби и връщаш и втората атомна бомба.

Uedineniya, Siberia, 10/21/00

Добре дошли на края на света, или в Сибир с други думи. Поради мъглата снайперът е напълно неизползваем. Целта е да се проникне в комплекса и да се унищожи третия атомен заряд. Колкото за загрявка, отпред има пазачи. След това тръгваш нагоре по стълбите вдясно. Имаш чудесната възможност да изкараш извън строя няколко оръдия, но обърни внимание на затворения люк, който се пада малко отдолу и вляво. Слез по склона покрай танка, който също можеш да гръмнеш. Даваш напред до следващия танк с двете оръдия над него. Виждаш им сметката и тръгваш по коридора между тях. Стигаш до края и отваряш вратата с помощта на бутона. Справяш се с пазачите вътре. Минаваш през вратата до танковете. Тръгваш по стълбите нагоре и се изкачваш смело. Пак малко меле, пропусни картечните гнезда и се върни по стълбите. Не минавай през големите врати, те водят просто обратно навън. Слизаш по една от стълбите, но не до долу, за да намериш малка врата, скрита зад кутиите. Вътре натискаш големия син бутон на стената. Имаш 45 секунди да се върнеш обратно и да влезеш в горепоменатия люк. В края на дългата стълба вътре има медпак, а в дъното - дупка в стената. Поразшири я малко и излез. Вратата от лявата страна е заключена, така че обикаляш покрай танка, намираш стълбата и се покатерваш, като внимаваш за картечниците и пазачите. Вървиш малко по възвишението, после се спускаш за медпака, ако се нуждаеш от него. Покатерваш се обратно и тръгваш вдясно спрямо перспективата на първия screenshot. Стигаш до пропаст, отърваваш се от враговете от другата страна и стреляш по тръбата, с чиято помощ вече можеш да преминеш. Излизаш от тръбата, качваш се по стълбите и минаваш през малката врата. Следва отново упражнение в точна стрелба - катеренето можеш да си го спестиш, защото вратите са заключени. Минаваш между танковете и търсиш дупка в стената, през която да пропълзиш до следващото ниво. **Вече** си вътре в комплекса. Трябва да се добереш до лабораторията с химическите оръжия. В края на коридора завиваш на ляво, после по стълбата нагоре и за съжаление май те откриват, но няма да се ядосваме за глупости, я. Продължаваш да се изкачваш и влизаш в главната стая. Там са ти спретнали



топло посрещане. Като приключиш с получаването на овациите, влизаш във вратата в далечния десен ъгъл. Продължаваш все напред през следващите две врати, после се покатерваш нагоре и в крайна сметка хеликоптерът потегля. **Минаваш** през отворените врати и натискаш бутона на платформата от дясно на компютъра. Слизаш по новопоявилите се стълби и унищожаваш оръдието. Вървиш по коридора, докато стигнеш до стълба. Не се качвай по нея, а завий към стаята с пазачите вътре. Вратата е заключена. Върни се и разбий решетката, която препречва пътя към областта с

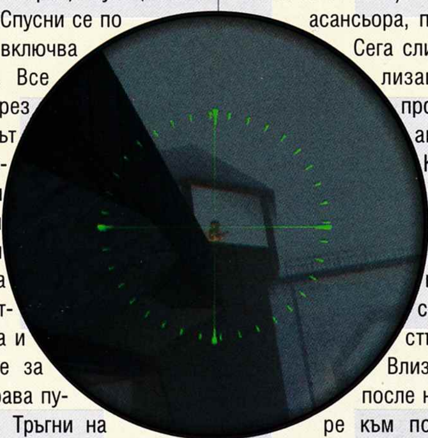


мигащите светлини. Пропадаш надолу и пролазваш към враговете. Следват коридор, стълби нагоре, надолу, пак коридор, завой на ляво (на дясно е заключено), все напред и нагоре. Вратата отпред хвърква във въздуха и можеш да продължиш по прохода. Добираш се до вратата на асансьора, позната от кътсцената в началото на нивото. Забелязваш, че генераторът е изключен. Слизаш от пътя и отваряш малката синя врата. Вземаш муниции и медпак, преминаваш още една врата и си в контролния център. С двата бутона включваш генератора и излизаш от стаята. Отърваваш се от войниците навън и завиваш на ляво, без да се впечатляваш от танка. Изкачваш стълбата и влизаш. Вече си бил тук, кръгом и обратно по коридора до асансьора, който вече е отворен. Край на нивото. **Тръгваш** напред и на ляво. С бутона отваряш вратата. Натискаш и бутона в контролната стая, за да изключиш алармата и отвориш големите врати. Влизаш и се оглеждаш - избери по-малката врата. Даваш по коридора, после през голямата врата вдясно. Продължаваш напред. С бутона обгазяваш стабилно терористите долу. Връщаш се обратно през малката врата, но този път влизаш в голямата от дясно. Простреляй стъклото и нахълтай при терористите. С помощта на компютъра отвори вратата. Лека-полека всичко започва да се взривява, така че внимание! Даваш напред, на дясно, надолу по разваления асансьор и се промъкваш през вратата. По коридора стигаш до стая, пълна с пазачи. Като приключиш с тях, поеми през голямата врата в другия край на стаята. Напред, на ляво и завърташ колелото. Връщаш се при вратата, от която влезе, обаче завиваш на дясно. Покатерваш се по кутиите и минаваш през шахтата. Озоваваш се от другата страна на пропастта. Елиминирай пазачите. Влез, после на ляво и по рампата. Слез с асансьора. На дясно и през малката врата напред. На дясно. Надолу по рампата. Отново меле. Задейства се обратно броене, което никак не звучи добре. Издигаш се с асансьора. Влизаш в жълтата врата от дясно, справяш се с пазачите и изключваш часовниковия механизъм с червената ръчка. Преминаваш през централната област към синята врата. Подкарваш асансьора. Следва кътсцена и мисията е изпълнена.

Baghdad Outskirts, Iraq, 11/3/00

Вече си в Ирак за последната бомба. Гръмни пазачите. Влез в коридора отсреща. Продължи. Скочи от десния прозорец. Намери стълбата в средата. Покатери се. Там, на покрива, се придвижи до близката сграда и се промъкни през прозореца. Вътре даваш нагоре по стълбите (напускаш пак през прозореца). Скачаш в центъра на мелето, после поемаш в коридора с врата към него и влизаш в сградата. Разместваш кутиите и се промъкваш през дупката. Вече си в безопасност и може да прибереш оръжието. Излез. Тръгни на дясно. Прибери армора. Нагоре по стълбата вдясно. Придвижи се незабележимо по покрива. Завой на дясно и скок към близката сграда. Избери най-далечната врата вляво. После си за десния коридор, пази се от войника с картечницата. По стълбите стигаш до открито местенце. Влизаш в големите двойни врати от дясно. Пресичаш коридора и излизаш. Разстрелваш кутиите вляво и се вмъкваш в дупката. Карай на дяс-

но и по стълбите надолу, без да си губиш времето със заключената врата в края на дървените стълби - просто заобикаляй и давай по коридора от другата страна. Разбий кутията до прозореца. Излез оттам. Надолу по стълбите и във входа. Минаваш през голямата стая, следващата врата и коридора и си навън. След стрелбата се спусни по склона от ляво и влез в дясната врата. По стълбата и нагоре. Подминаваш заключената врата - след кътсцената се озоваваш там, където Хоук вече е бил, но не е разчистил достатъчно. Вратата вдясно крие бутона, отварящ портата и края на нивото. **Влез** в двойните врати от дясно, с асансьора надолу и после по коридора и стълбите вляво до двете колела. Сега вече може да се промушиш под счупената тръба. Изкачваш се - избери лявата стълба. Обиколи наоколо и метни гранатата в наблюдателницата. Покачи се по стълбата, завърти колелото вътре и бързай преди да се е затворила отново вратата. Тичай към коридора вляво, нагоре по рампата и влез във втората врата. Натисни бутона. Обратно към асансьора, с който се качваш на следващото ниво. **Поемаш** по левия коридор. Надолу по стълбата. Пролазваш през прохода. Внимавай да не паднеш от края, Хоук ще активира моста. Мини по него. Спусни се по стълбите до бутона, който включва вентилационната система. Все надолу и по коридора през снижилия се мост. Отворът на вентилацията не е заключен. Можеш да влезеш. При разклонението продължи напред. До моста скочи и давай по следващите два прохода до люка в края. Отвори го с малко груба сила и срещаш Хоук. Не е време за приказки, а се готви за здрава пукотевица. Влез в бункера. Тръгни на ляво и надолу по рампата до вратата в дъното. Спусни се в асансьорната шахта. По стълбата вляво. Натисни бутона. Скачаш мигом върху движещата се платформа - ако я пропуснеш, пак натискаш бутона и тя пак идва. Щом платформата спре, слез и изкачи стълбата от дясно. Минаваш като фурия през следващите стаи и контролния център, а заключената решетка отнасяш с малко С4 или с повечко куршуми. Натискаш бутона два пъти и пътят е свободен. Влизаш в лявата врата. Пращаш няколко ракети по танка. Намираш самолета с бомбата. Влизате в камиона. Твоята цел е да го прикриваш, докато обезвреди ядрения заряд.



New York, USA, 11/10/00

Следващата мисия се върти около освобождаването на заложници, така че при избора на оръжия имай предвид точността. Влез във вратата, поразчисти досадниците, качи се върху кутиите вдясно, скок на ляво и се добираш до гредите. Минаваш по стълбите до другия край. Излизаш. Завой на дясно. Стреляш по взривоопасните варели, за да разчистиш пътя. Прехвърли се през оградата. Давай по коридора, пропусни първите две врати и се насочи към тази в дъното. Минаваш още две врати и тръгваш по стълбите вляво. Качваш се горе и, ако оцелееш, вече имаш тежка картечница. Хукваш след Сейбър, след камиона и веднага на ляво. Разчисти си пътя до електрическата ограда. Застреляй пазача. Късо съединение и се отваря врата. На дясно и пролази през отвора. Щом излезеш от тръбата - на ляво. После пак натам и се озоваваш до втория screenshot. Взриви контейнера от дясно. Следва завой на ляво и после на дясно. Врата. Нагоре по стълбата. Пак врата. Скачаш на релсите. Карай по тях. Влез във вратата, по коридора и през вратата отсреща, а не по тази вляво. Внимателно - посреща те експлозия на прага. Даваш към следващата врата, но нали зи наясно, че са пуснали ток по релсата. Скок на ляво. Влез в първата врата вдясно, после по стълбите и по коридора. Накрая се обърни наляво, влез в тунела, следвай Сейбър до другата платформа; това е нивото. **Като** излезеш от метрото, се отправяш към хотела със заложниците. Сега вече внимавай с мерника. Отърви се от терористите в първата стая и следвай полицая до другия край, където има заложници. Изкачи стълбите разчисти малко на второто ниво, продължи по коридора и една врата сама се отваря (внимавай за заложника). Влез във вратата до асансьора, после по коридора и вляво. Сега слизаш малко по-надолу и излизаш както обикновено през прозореца. Следва търчане по аварийните стълби нагоре. Като стигнеш на върха, скачаш към малката дупка в стената на съседната сграда. Минаваш през вратата на най-долното ниво. Първата стая вляво води до старо стълбище, което се срутва. Влизаш във втората врата вляво, после на дясно и по стълбата нагоре към покрива. Най-сетне виждаш сметката на Сейбър. Мисията е завършена.



Kordofan, Sudan, 12/10/00

Тук рушим оръжейна фабрика, но първо трябва да я намерим. Давай по стълбите и влез по коридора. С Хоук заформяте меле в съседната стая. После тръгваш на дясно, подминаваш заключената врата и излизаш. Насочи се към влака и го заобиколи от дясно. Продължи по релсите покрай следващия влак и завий вдясно по стълбите нагоре. Влизаш по стълбите и по дървената алея навън. През вратата в дъното слизаш надолу и на ляво. В дъното влизаш в друга врата. Завий на дясно и прибери очилата за нощно виждане, после се качи към покрива. Пътьом завий вляво. Стигаш до управлението на кран, отварящ отвор в пода. Влизаш. Тръгни към най-далечното стълбище, по коридора стигни до конюшните и до вратата на третия screenshot. Елиминирай противниците и, щом Хоук се появи, изкачи стълбата до четвъртия screenshot. Разходи се по задната част на покрива. Скочи през прозореца. Слез по стълбището от дясно. В дъното на ляво, пак се изкачваш и излизаш навън. После пак се катериш по стълби - тези вдясно. Тръгни на ляво и следвай следите до кланицата. Ще ти затръшнат вратата под носа, така че скочи вдясно от пътя, после на кутиите и от тях на покрива. Влез през прозореца на стаята с вентилатора и натисни бутона, за да си отвориш портата. Влез, вдясно, по стълбите и през вратата - за да дръпнеш ръчката. Продължаваш на дясно, в дъното има малко препятствия за преодоляване. Поеми по коридора вдясно до контролната стая, в нея дърпаш поредната ръчка и следваш Хоук. Върни се в главната стая при вече отворената врата и се спусни. Минаваш под лентата на конвейера и през вратата. Пак си в канализацията. През зелената врата. Завърташ колелото. Влизаш в тръбата от ляво. Изкачваш стълбата. Тръгни към двойните врати вляво. Завой на ляво и скок във вентилационната шахта. Следваш тунела до голямата червена цистерна. Слез и продължи до разклонението в четири посоки. На дясно. Пропадаш в дупка и се озоваваш във фабрика. В първата стая пролазваш до конвейера под червената лампа. Продължаваш по коридора. Изкатерваш се в следващия проход. Отърви се от пазачите. Дай вдясно през двойните врати до моста от петия screenshot - не тръгвай по него, ще избухне. Вместо това тръгни по стълбите нагоре, натисни бутона и се задейства трошачката на конвейера. Тръгни по него почти до края. Виждаш Хоук и избухващия мост. Взриви контейнера. Застани до страничния прозорец - Хоук ти праща кран да те вземе. Щом слезеш от него, влез във вратите отпред и после по стълбите. Хоук влиза във вентилационната система точно когато тя се задейства. Трябва да я изключиш, за да може той да излезе от другия край. Намери вратата с червената индикация. Влез по коридора и после по рампата. Повози се с миньорската количка и като спре, скочи вляво и тичай до стълбата. По нея стигаш до линията. Пазейки се от транспорта, вървиш до асансьора. С него се качваш и довършваш терористите. Тръгни вляво, качи се по белите и червени стълби, след това напред и слез по стълбата в контролната стая, където има два лоста за дърпане. Щом затихнат експлозиите, влез в стаята между лостовете. На ляво. Натисни бутона. Пак катерене нагоре. Скок през червения прозорец и се отправяш към върха на първата стълба, по която слезе. Обратно при асансьора. Вече имаш достъп до тунелите. Пролазваш през тях и се спускаш на по-долното ниво. Към асансьора. Изпълзи оттам. Давай по единствения отворен коридор и вратата в дъното към края на мисията.



Tokyo, Japan, 12/20/00

Върви напред и на дясно, в края на коридора пак на дясно и нагоре по стълбата. Влизаш във вентилацията, но пропадаш насред стая с противници - елиминирай ги и посъбери муниции. Продължаваш по стълбите нагоре и по близката алейка разчистваш терена. При камиона влизаш в лявата врата. На дясно. Излез на улицата, щом камионът потег-

ли. Последвай го. Стигаш до горяща кола, вратата от дясно крие бутона за отваряне на портата към улицата. Нахлувай. Спусни се по стълбите, защото асансьорите не работят. На долното ниво има врата. Влез. Подмини врати P1 и P2 и продължи към третата, където включваш аварийното захранване. Зарежи мелето и се върни на втория етаж. Асансьорите вече работят. Излизаш от асансьора. Вървиш на ляво през двата броя двойни врати. Сребърната врата е заключена, така че се ориентирай към стълбите. В дъното тръгни на дясно и през двойните врати. Вече имаш още едно пушкало. Мини през първата врата вляво и разстреляй прозореца. Карай внимателно по възвишението и дай на дясно. При следващия прозорец имай предвид заложниците вътре - те трябва да ти кажат паролата за главния компютър. Излез през двойните врати. Все напред. На дясно до стълбите. През сребърната врата. През главната стая излизаш от лявата врата. Нагоре по рампата. Още една стая. Коридор. Стигаш до контролната стая, но алармата се активира. Излез и се пази от червените лазери. Завий на ляво, влез и простреляй капака на вентилацията, за да пропълзиш вътре. След теб са изпратени убийци, така че не се прави на герой и бягай. Върни се при асансьора и от позицията на шестия screenshot завий вляво. В дъното на стълбите излез през асансьора и лявата стълба. Иди на най-горния етаж. Тичай по покрива. Намери малката сива врата преди хеликоптерът да ти види сметката. Вземи муниции и гранатомет, с който да отнесеш хеликоптера.

Basra, Iraq, 1/05/01

Целта е да се залови Мохамед Аму жив, трябва ти информация. Мини под виадуктите и завий на дясно. Качи се по рампата. Кръгом, после по каменния път и взриви контейнера - отварят се вратите. Вътре даваш все по коридора до централната част. Вдясно, по стълбите от ляво и по прохода до оръжейната. Простреляй барикадата на най-лявата врата и излез в двора. През ремаркето се покачи на покрива. Влизаш през счупения ляв прозорец. Слизаш долу. Минаваш през двойните врати. Завиваш и изкачваш стълбите. Малко меле. Надолу и на дясно. Подминаваш първите стълби и поемаш по вторите. Слизаш от другата страна. Завой на дясно. Подминаваш лявата стълба и се запътваш към коридора вдясно. В стаята накрая има медпак и муниции. Тръгни по стълбите вляво, по коридора, през вратата, пак по стълбите и по следващия коридор, докато стигнеш до балкона и чрез него на покрива. Влез в коридора. Разчисти си пътя до стълбите. Излез. Отвън завий вдясно. Простреляй щайгите от седмия screenshot, за да се добереш до покрива. Погледни надолу и взриви контейнера - отваря се заключената врата в основата на стълбата. Влез и се насочи към големите двойни врати. Завий на дясно, слез надолу и пак на дясно. В дъното вляво и по кутиите влизаш във вентилационната шахта. Унищожаваш танка. Събираш няколко гранати и броня. Излез през вратата, а не по дървените стъпала. Изкачи се по стълбата в кулата. Натисни бутона за голямата врата. Вътре се качи по стълбата и изненадай пазачите с малко гранати. По коридора и през вратата стигаш до танка, гръмваш го с гранатомета и поемаш по коридора вдясно. Излизаш, минаваш през двора, по левия коридор, по стълбата в поредната стая и натискаш бутона. Стреляй по току-що преместеното оборудване. Влез в откритата се дупка. Излез от цистерната. Качи се по стълбите, после на ляво и пак нагоре. Следва коридор с червен килим. През вратата и на дясно. Пак врата от дясно. Изкачваш всичките три стълби и през вратата. Заливаш пазачите с олово. Вървиш през коридор, врата и отвор за другата страна, по стълбите на библиотеката и през следващата врата. Преследвай Хюсеин и Аму през вратата от дясно, по стълбите и на покрива. Вече знаеш каквото ти трябва. Слизаш по рампата. На дясно, покрай камиона, пак на дясно, покрай оградата на ляво, надолу по стълбите и си в главната област. Готви се за купища противници. Не се бави. Тръгни вдясно в дъното и завърти колелото. Целта е да се разрушат четирите помпени станции. Върни се в центъра и се отправи към стълбите отпред и вляво. Изкачваш ги, завой на ляво и отново се качваш. Веднага ляв завой, напред и стигаш до помпена станция. Завърти колелото и се ориентирай към компютърния терминал, при него на дясно. Прегледай всички компютри, за да намериш записите за Германия. Дай на ляво и влез в асансьора. Щом се озовеш горе, обиколи наоколо. Вляво откриваш още една помпена станция. Завърти колелото и излез по коридора. На дясно, после на ляво до вратата и там вдясно, а в края направи ляв завой. Вървиш напред до стената. На дясно и веднага на ляво. Прекосяваш възвишението. На дясно и пак на ляво. Скачай в асансьора и се издигни с него. Дай на ляво, по рампата, пак на ляво. Намираш последната станция, където не ти остава нищо друго, освен да завъртиш колелото и да приключиш всичко.

Hanover, Germany, 1/16/01

За тази последна мисия подбери мощни, но безшумни оръжия. Не пипай врата с червена светлина над нея - ще задейства аларма. Качи се по стълбите. При заключената врата стреляй по бутона зад пазача. Завиваш два пъти на дясно, надолу и покрай водата. Минаваш през вратата и събираш каквото има за взимане. Скочи във водата и пропълзи през дренажния тунел вляво. Като излезеш от него, слез по стълбите и тръгни към рампата от другата страна и вратата в дъното. Отърви се от пазачите и скочи в тръбата. В края на тунела си направи дупка в стената и излез. Покатери се по стълбата от дясно. Мини по скрития зад щайгите тунел и завий на дясно. Пропадаш надолу. Дай на ляво и влез. Отвори и втората врата. Качи се по стълбата. Излез навън. Завий вдясно. Продължи по следващия коридор. Очисти предпазливо пазачите с гранатометите. Върви на ляво и после по стълбите нагоре. Завърташ колелото, отварящо врата в другия край на двора. Тичай бързо обратно, защото ще се затвори. Поеми към сградата вдясно, влез в пристройките и се качи по стълбата, за да натиснеш бутона. Използвай тайния асансьор, продължи по коридора и стълбите до вратата. Пази се от бомбите. Дръпни ръчката. Пропусни вратата с червена светлина. Слез по стълбите. Отвори вратата и разчисти. Следва качване по стълби и внимателно влизане във пълни с войници стаи. После се насочваш към малката врата в дъното. На ляво през кухнята, после на дясно и влизаш в стаята отляво. Излизаш през другата врата. Даваш по левия коридор. Влез в първата врата от дясно за батерията. Отвори големите двойни врати и кътсцената ти показва какво да правиш. Отвори прозореца. Застани пред огледалото. Натисни бутона use и се премества част от стената. Натисни бутона и деактивираш алармата на стаите. Завий вляво и влез в стаята със зелената светлинка. Прибираш пушката и излизаш през малката врата от ляво. "Използвай" пак най-дясната етажерка и влез вътре. С асансьора слизаш надолу, големите врати са заключени, едната малка е с лазерна защита, така че избери другата. Качи се по стълбите и по кутиите до жълтата тръба. Пак малко пълзене през вентилацията. Преди да напуснеш това уютно местенце, загрей пазачите примерно с гранати. Натисни бутона за голямата врата и влез. За съжаление тя се заключва и щеш-нещеш трябва да минеш през лазерите, а после през вратата. Натискаш бутоните в двете контролни стаи и вратата се отваря. Продължаваш и натискаш бутона за следващата. Декер е наблизо и включва обратното броене. Продължаваш на ляво и през следващите две врати. Трябва да унищожиш трите светещи сини конзоли, за да спреш часовниковия механизъм. Влизаш през голямата врата и даваш смело по червения килим. Врата, бутон, още врати. Стигаш до асансьора в далечния десен ъгъл, подкарваш го, минаваш през две врати, връщаш се надолу и сега вече вратите там са отключени. Вървиш по коридора вдясно. Влез във вратата и се заеми с пазачите в галерията. Излизаш през вратата в другия край на стаята, на дясно и пак с асансьора. Излизаш от него. Завиваш вдясно. В дъното натискаш синия бутон. И попадаш в центъра на уникална престрелка, за справяне с която гранатите са просто идеални. Целта е просто да гръмнеш Декер - никак не е сложно след придобитата школовка по време на цялата игра дотук. Това е всичко, сега можеш да се порадваш на наградата...

KALI

Raven Software / Activision

PC WIN '95 / '98 / NT 4.0

MIN.: P 233, 48/64 Mb RAM, 4xCD, 550 Mb HDD, 3D Accelerator, DirectX 6.0

OPT.: P II, 64 Mb RAM, 8xCD, 1.2 Gb HDD, high-end 3D OpenGL, DirectX 7.0

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА(up to 32)

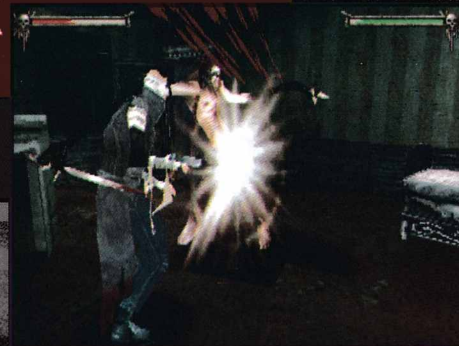
Оценка 10/10

Nightmare Creatures II (предварителен преглед)

Така и не успях да изиграя до край първия Nightmare Creatures. Започвал съм тази игра и съм я докарвал донякъде поне три пъти. И трите пъти една и съща история - започвам адски ентусиазиран, ден-два - се кефя ужасно, след което към края на първата седмица неминуемо ми става толкова скучно, че просто не мога да намеря поне една читава причина, която да ме накара да избутам чак до финалната анимация. Причината: Въпреки невероятната си атмосфера, чудесно измислените и нарисувани герои и чудовища, маниакалните звукови ефекти и купищата находчиви дреболийки, използвани тук и там, Nightmare Creatures се дъни именно там, където не трябва - в геймплея. Защото като тегли човек чертата, NC не е нищо повече от







добре изглеждаща, тримерна тупалка, на която много й се иска да бъде action/adventure в духа на Tomb Raider. Не, в тримерните тупалки няма нищо лошо, особено когато се казват Tekken 3 или пък Soulblade, но - уви - първият Nightmare Creatures не може да стъпи и на палеца на коя да е от тези две игри. Резултатът - игра, която претендира да е action/adventure, но всъщност се свежда до безкрайно пердашене на чудовища с прибавянето от време на време на някое ново комбо. Да ми се чуди човек, след всичко казано дотук, защо тогава хльцнах възхитено, когато в ръцете ми попадна preview версията (неокончателна версия, която обикновено се раздава на журналисти доста преди излизането на играта) на... Nightmare Creatures 2! Как защо? Ами защото добре, не, страхотно направените неща в първата игра бяха не по-малко от издънките. Да не говорим, че в изпълнението не едно и две уж второстепенни неща NC няма конкуренция. Всъщност, нямаше, поне до момента. Защото на пръв, че и на втори поглед Nightmare Creatures 2 е просто Nightmare Creatures без издънки. Да започнем с първото нещо, което се набива в очи след като си пуснеш новата игра - графиката. Един пример. 3D Моделът на Уолс (главният герой, за който се надявам, че сте прочели в предишния брой) е "сглобен" от 700 отделни полигона - близо два пъти повече от стандартния PlayStation брой. Това казано с думи прости означава наистина шашващо детайлна графика. От полубинтованата глава на Уолс стърчат поклащащи се кичури коса, пешовете на парцаливия му, опръскан с кръв шлифер се веят свободно, когато тича и прочее, и прочее. Същото важи в пълна сила за чудовищата, за сградите и въобще за всяко най-дребно детайлче, което можете да мернете тук или там по екрана. Апропо, като си говорим за чудовища, в NC 2 те са далеч по-интресни и оригинално измислени от тези в първата част. Няма да изпадам в подробности, но не мога да не отбележа факта, че срещу всеки различен гад ще трябва да си изработите различна стратегия. И забравете за системата "по пет на нож", защото този път гадните животинки са забележимо по-интелигентни от своите предшественици в първата част, където беше напълно достатъчно да махаш като вентилатор без дори да се замисляш за блокиране или бог знае какви тактически прийоми. Освен всички тези хубавини от пренаписания на ново графичен енджин произтичат и няколко други впечатляващи екстри. Ако сте играли първия Nightmare няма начин да не са ви подразнили стотиците врати, с които беше изпълнен декора. Защото, за бога, каква е ползата от една врата, щом не можеш да я отвориш и да разбереш какво се крие зад нея? В Nightmare Creatures 2 нещата стоят мно-о-ого по-различно. Първо на първо, няма и помен от отчайващата "едноетажност" на първата игра. Сигурно си спомняте, че Nightmare Creatures на практика нямаше истински стълбища по една единствена проста причина - просто най-високото нещо, на което можеше да се качи човек бяха няколкото нисички платформи и безбройните сандъци пръснати тук и там. И в това отношение светът на новата игра изглежда несравнимо по-убедителен. Редуващи се непрекъснато участъци на открито и закрито. Сгради със сложни (но не налудничаво сложни) системи от коридори, помещения, тераси, платформи, стълбища и т.н. Всяка от вратите, които ще мернете този път може да бъде отворена на секундата. С изключение, разбира се, на тези, за които ще трябва да си намерите първо ключ - нека не забравяме все пак, че става въпрос за action/adventure. И както си говорим за стълби от най-различен чешит сигурон в главата ви се мъдри вече въпросът - Какви стъл-

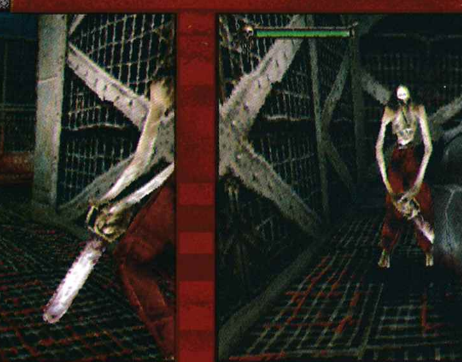




би, нали никой от двамата герои в първата игра не можеше да се катери. Забравете за това. Нашият приятел Уолс има куп нови специални движения, между които хващане за ръба на по-висока платформа и набиране върху нея, катерене по отвесни стълби... плуване! Именно, плуване! В Nightmare Creatures 2 плуването, гмуркането и дори битките под вода играят доста ключов елемент в геймплея. Да, знам, че напоследък и гореупоменатите специални умения и въпросното плуване са станали толкова често срещани в action/adventure игрите с перспектива от трето лице, че това отдавна не е новост. Новост - не, но задължителен елемент - да! Така геймплеят е далеч по-пълноценен и далеч по-увлекателен. Сред новите елементи в Nightmare Creatures 2 е и една особена способност, възможност, не знам как точно да я нарека, която най-вероятно некак няма да се хареса на родителите на невръстни дечица. Не случайно основното оръжие на Уолс е брадва. От което логично произлиза фактът, че на чудовищата лошо им се пише, защото с тази брадва нашият главен герой може да им окастри крайниците един по един. Включително този, дето им стърчи... между раменете. Сигурно звучи жестоко и кръвожадно, особено на хората, които напоследък не са играли на PlayStation нищо друго освен двете части на Spyro. В действителност е не само голям купон, а и адски помага, защото когато отрежеш една по една двете лапи на един звяр, чийто основно атакуващо оръжие са ноктите, той логично става безпомощен като котенце. Не си правете илюзии тази игра не е за 8-годишни, че и по-големи малчугани. И да не кажете после, че не съм ви предупредил! Оръжията. Мен лично никак не хареса системата, по която в първата игра оръжията се използваха като еднодневки - гръмнеш и после на боклука. Е, няма такива пищови. Включително и в Nightmare Creatures 2. Този път оръжието е, както му е редът, нещо ценно, за което можеш да си намериш муниции, за да го използваш отново. Сред мунициите, които са различни на вид, особено ценни са куршумите "дум-дум", както ще ги нарека за по-просто. Само един от тях е достатъчен, за да превърне разбеснелия се звяр срещу вас в купчина пресни мръвки. Удобно, а? В този ред на мисли, след толкова орязани крайници, кръв и карантия по пода, сигурно се сещате, че нивата на Nightmare Creatures 2 не приличат твърде на Disneyland. Да, знам че и първата игра беше доста мрачна (меко казано!), но и да не ви се вярва този път краските са доста по-сгъстени. Както сигурно вече сте разбрали действието, или поне част от него, се развива в Париж от 1934 година. Париж по принцип е един доста просторен, светъл и пълен със зеленина град. По принцип. В този иначе прекрасен град, но и доста голям град обаче има също и доста гробища, лудници, канали, изоставени сгради и прочее. Или поне е имало през далечната 1934-а. Опитвам се да ви намекна, че новата игра комай е пострашничка и всичко, което ви е попадало напоследък. Може би без Silent Hill, но нека не забравяме, че той е абсолютният шампион в дисциплината. Действието на NC 2 се развива изцяло през нощта, в забравени от бога, а комай и от нормалните хора места, обитавани единствено от пълчища неземни чудовища. Куп дребни детайли, в които както вече споменах авторите от Kalisto са истински виртуози, добавят още и още към кошмарната атмосфера - мъждукащи улични лампи, порутени стени, носени от вятъра парчета вестник, притичващи плъхове и т.н. Въобще, макар да е трудно за вярване и в тази насока Nightmare Creatures 2 изпреварва своя предшественик с доста повече от едни гърди. За звуковите ефекти няма да ви разказвам - чуйте ги на живо и преценете сами, но пък не мога да се сдържа да не кажа няколко думи за саундтрака. Не знам дали някога сте слушали нещо на Rob Zombie, бившият фронтмен на White Zombie, който вече подхвана солова кариера. Защото музиките и парчетата за междинните анимации в Nightmare Creatures 2 са от последния албум на Rob, кръстен "Hellbilie Deluxe". Съгласен съм, че на пръв прочит звучи малко странно - '34-та година, Париж и изведнъж някакъв бомбен industrial с режещи като бръснач китарни рифове?! Повярвайте, в действителност музиката на Робчо пасва на тая игра, както двугодишните ви дънки пасват на... е, сещате се. С две думи комбинацията е перфектна. Което ми напомня пък за това колко добре са изпипани междинните анимации. Те принципно са направени с in-game енджина на играта, само дето са позагладени леко след това. Освен, че допринасят доста за историята в играта, те ви дават и шанса да огледате на спокойствие и всевъзможните чудовища, на декорите и на самия герой - лукс, който едва ли ще можете да си позволите по време на игра. Между другото, за малко да пропусна да ви кажа, че героите са всъщност двама. Освен Уолс, подобният на кръстоска от мумия и зомби бивш студент, който изнася по-голямата част от играта на плещите си, ще имате възможността на определен етап да свършите малко черна работа и от името на сексапилна девойка, кръстена Ракел. За нея все още не съм успял да разбера кой знае какво, но едно поне е сигурно - играта с нея е истинска радост за окото. Да не говорим, че въвеждането на втори герой внася доста освежаваща доза разнообразие в геймплея. След всичко казано дотук, аз на ваше място бих се вълнувал само от един въпрос - кога, по дяволите, ще излезе окончателната версия на Nightmare Creatures 2? След по-малко от месец, така че пестете си нервите - ще ви трябват!

Ивелин Г. Иванов













Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

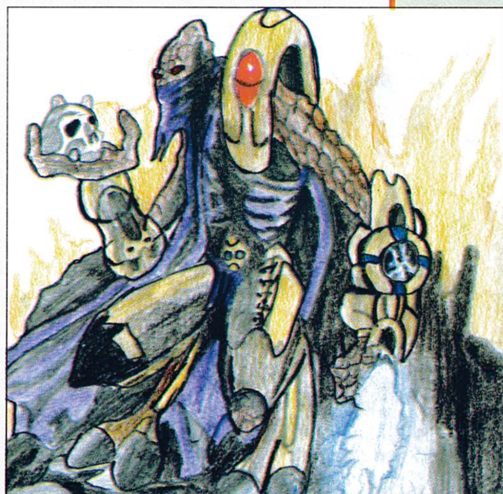
GМаниак



Николай Тошев, Пловдив



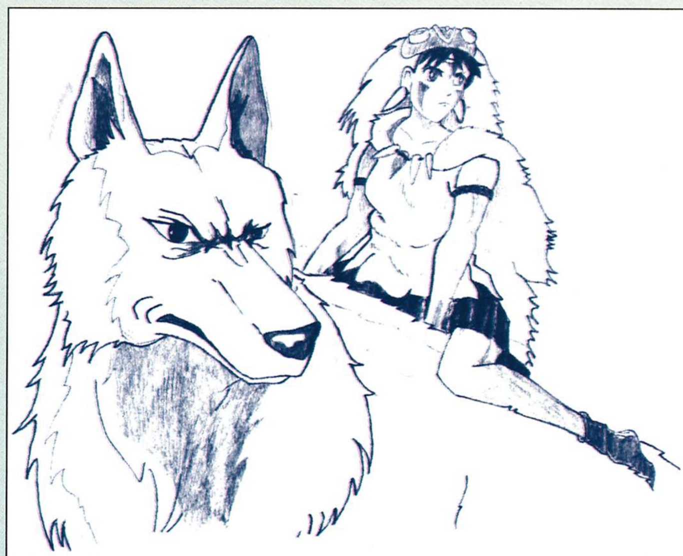
Димо Великов - Русе



Димо - София



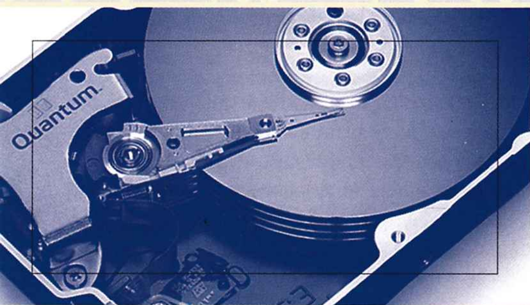
Speed Demon - В. Търново



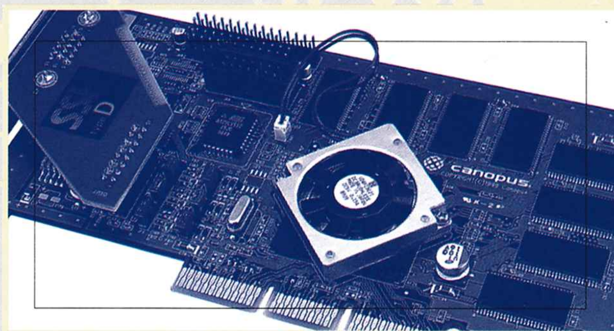
Иван

да надникнем в... COMPUTER-а

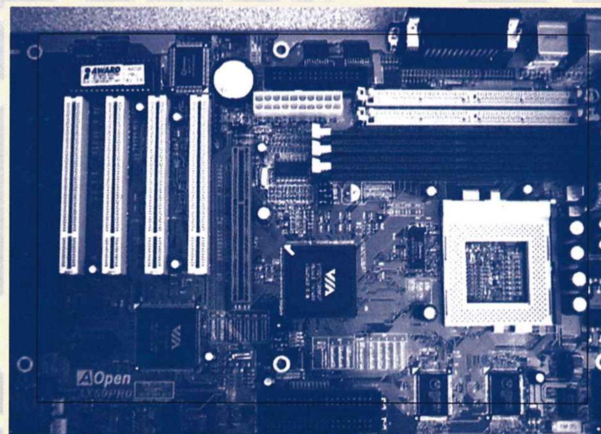
При днешното мълниеносно развитие на компютърните технологии всеки геймър трябва да е достатъчно светнат за какво служи и как работи всяка една част от неговия компютър, тоест поне малко да разбира от hardware! За съжаление голяма част от геймърите си нямат ни наймалка представа от това, което се намира под капаците на техните машини, а отворен компютър са виждали само по списанията. Това може и да прозвучи доста грубо на някои от вас, но е така и затова ще се опитаме поне повърхностно да изведем лаиците от hardware-ното затъмнение, в което се намират. Компютърът е комбинация от напълно безполезни поединично компоненти, всеки от които има строго определена функция. Има няколко компонента, без които системата няма да функционира - това са дънната платка, процесора и видео картата (за монитора няма да говорим, тъй като той не се намира под капака на компютъра). Трудно е да се каже кой от всички тези компоненти е най-важен, по простата причина, че всеки един от тях е напълно безполезен без наличието на останалите. **Дънната** платка представлява онова голямо правоъгълно нещо, върху което са забодени всички останали компоненти на машината ви. **Дънната** платка представлява устройството, което осигурява разбирателството на всички останали компоненти. Съществуват две различни специфи-



кации на дънните платки - AT и ATX, чието различие евентуално ще изясним в някой от по нататъшните броеве на списанието. Самата дънна платка се състои от няколко основни компонента: **Слотове**: те са технически предвидени за свързването на стандартни модули и за разширяване на възможностите на вашият компютър. Най-важният от тях е т. нар. Slot 1 (Socket 7 или Socket 370), който служи за свързването на процесора. Останалите слотове служат за поставянето на допълнителни карти - видео, звукови, модеми, мрежови и т.н. Има слотове определени за оперативната памет на компютъра и такива, които свързват входно-изходните устройства като твърди дискове, флопита, CD-та и т.н. **BIOS** (basic input/output system) - основна входно/изходна система. BIOS-а е програмата, която се използва от процесора за стартиране на системата. Той управлява и обмена на данни между операционната система и прикрепените към компютъра устройства - твърд диск, видео карта, клавиатура, мишка и принтер. BIOS-а е неделима част от компютъра и е вграден в дънната платка. Той представлява програма, която е достъпна за четене от процесора на специален EPROM чип. Когато стартирате компютъра процесора предава управлението на BIOS-а. Той стартира машината, определяйки дали всички устройства са на място и дали функционират и след това зарежда операционната система в оперативната памет на компютъра. Като цяло BIOS-а има доста сложни функции и затова няма излишно да изпадаме в допълнителни подробности. **Процесорът** на вашия понякога се нарича и логически чип. Той е главното устройство, което влиза в действие след стартирането на компютъра. Предназначението му е да аритметически и логически операции, които се извършват в малки области наречени регистри. Типични процесорни операции са събирането, изваждането, сравнението и извличането на числа от една област в друга. Тези операции са резултат от множество инструкции, които са част дизайна на процесора. Когато се включи компютъра процесора получава първите инструкции от BIOS-а и след това започва да се управлява от операционната система. **Оперативната** памет е електронно място за съхранение на инструкции и данни, до които процесора има бърз достъп. Обикновено паметта е заета от главната част на операционната система и от фрагменти от програмите, които се използват в момента. Когато цялата оперативна памет е заета - блокове от твърдия диск се използват за допълнително увеличаване на обема й. Този факт води до забавяне на машината, защото твърдия диск е значително по-бавен за достъп, затова колкото повече памет имате, толкова по-рядко на компютъра ще му се налага да се обръща към инструкции или данни разположени на твърдия диск. **Видео** карта се нарича платката, която осигурява конвертирането на цифровия сигнал към аналогов. Тя има видео памет и видео контролер и непрекъснато опреснява дисплея на монитора ви. Всяка видео карта има различни спецификации - бързина на опресняване (в Херци); броя на възможните вертикални и хоризонтални линии, които може да възпроизведе (разделителна способност - определя размера на пиксела) и т.н. Разделителната способност на днешните видео карти варира в следния диапазон 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 пиксела. **Твърдия** диск осигурява относително бърз достъп до големи по обем данни. Той се свързва посредством интерфейсен кабел към дънната платка като водещото краче на кабела (боядисаното в червено) винаги е от страната на захранването (тази информация е предимно за тези, на които тепърва им предстои да свързват твърдия диск на някой приятел към своя компютър, за да си дръпнат някоя игра, например). Захранването на диска не можете да объркате, така че ви остава единствено да го добавите в BIOS-а на компютъра. Това става от менюто за автоматично разпознаване на твърдите дискове. Не ви остава нищо друго освен да стартирате машината и да изтеглите необходимата ви информация или игра. Твърдите дискове се отличават по няколко основни характеристики: скорост на въртене, измервана в обороти в минута - например 7200 rpm; време за достъп - измервано в милисекунди; брой цилиндри, пътеки и сектори. **След** тази встъпителна информация вече сте готови сами да си сглобите (или upgrade-нете компютър). Първа се поставя дънната платка, но внимавайте да не я за-



винтите директно на метала! Има едни специални метални джуджавки, които се поставят между дънната платка и кутията. След това отворете книжката на дъното и всяка следваща стъпка обръщайте внимание на информацията в книжката. Най-напред поставете захранващия кабел, който излиза от захранването на кутията. Свържете серийните и паралелния порт на компютъра. След това поставете радиатора на процесора, а после и самия процесор на дъното. Идва ред на оперативната памет, видео картата и на всички останали допълнителни карти (звукова карта, модем, мрежова платка и т.н.). След това свържете твърдия диск, CD-то и флопито като за всичките важи принципа водещото краче на интерфейсния кабел да е откъм захранването. Е, не остана още много - няколко кабелчета за speaker-а, reset и още туй онуй, след което ви остава да поставите капака на кутията и да стартирате машината. **На тези, които са успели - ЧЕСТИТО!!! На всички останали - не се отчайвайте, нужна е единствено малко упоритост и още практика.**

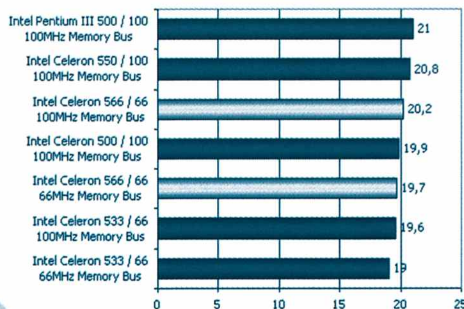


COPPERMINE

От април 1998 г., когато компанията INTEL обяви намерението си да раздели на сегменти пазара на процесори и представи първия процесор от фамилията Celeron, предназначен за употреба в масови компютри, измина не кой знае колко много време. За тези две години обаче Intel Celeron претърпя доста сериозни промени.

Било, каквото било...

Първите Celeron с честоти 266 и 300 МХц представляваха обичайните Pentium II без кеш второ ниво. Тяхната производителност за офисни приложения можеше да се нарече що-годе сносна, но в игрите безкешовият Celeron претърпя пълно фиаско. Единственото, което може да запомним за този процесор, е отличният овърклок. Макар и без външни микросхеми L2-кеш, без възможност за силно увеличаване над номиналната честота на обикновените Pentium II, на практика всички Intel Celeron 266 безпроблемно се овърклокват до 400 МХц. Ниската им производителност обаче стана спирачка за популярността им и INTEL тръгна да търси изход от ситуацията. **Някакво** решение се оказаха новите Celeron с честоти 300 МХц, построени на ядро Mendocino, чието производство започна през август 1998 г. Тези процесори са с L2-кеш, интегриран в ядрото и работещ на честотата на



процесора. Получи се парадоксална ситуация: новият Celeron, макар и с L2-кеш с по-малък размер в сравнение с Pentium II (128 Кб срещу 512 Кб), работи на пълната честота на процесора, а не на половината, както при Pentium II. Освен това, благодарение на неговата интеграция в ядрото, латентността на кеш второ ниво е доста по-малка, отколкото при неговия "по-голям брат". С други думи, производителността на този Celeron практически не отстъпва на Pentium II, а освен това се и овърклоква по-добре. Например Intel Celeron 300A с ядро Mendocino може да се застави да работи на 450 МХц. Направо си беше на път да стане хит - до пускането на Intel Pentium III, Celeron със своите характеристики напълно съперничи с Pentium II. **В процесора Intel Pentium III** обаче се добави нов набор SIMD-инструкции SSE за изчисления с плаваща запетая. Celeron не ги поддържа и от този момент нататък започна да отстъпва по възможности на процесорите, предназначени за употреба в по-скъпи компютри. Още повече, че обемът на информацията, обработван от процесора, се увеличава с ръста на процесорната честота, така че използваната в Intel Celeron 66-мегахерцова системна шина стана критично място. Във времето, когато Pentium III се пускаха с 100 и 133-мегахерцови системни шини, шината на Celeron остана неизменна - 66 МХц. **Скоро обаче, след преминаването на Pentium III** към технологията 0,18 мкм, INTEL усъвършенства ядрото и сега новите Pentium III, както и Celeron, имат L2-кеш, работещ на пълната честота на ядрото. Новото ядро, наречено Coppermine, е с вграден L2-кеш с размер 256 Кб, превъзхождащ L2-кеш в Celeron и по обем, и по латентност. Това отново доведе до значителна разлика в производителността между скъпите процесори Pentium III и евтините Celeron.

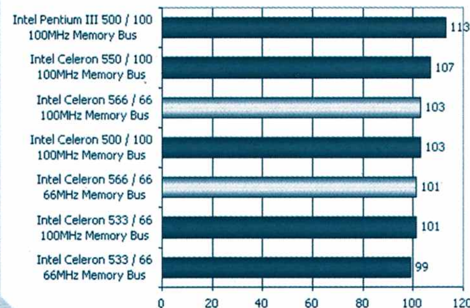
Ще стане, каквото ще стане

Така стояха нещата в началото на 2000 г. Съгласно плановете на INTEL, след Pentium III, и Celeron трябваше да се приведе към технологията 0,18 мкм и новото ядро Coppermine. За разлика от Pentium III обаче, кешовете в новия Celeron се планираха два пъти по-малки - 128 Кб. Заради тази честота системната шина на по-евтините процесори се налага да се забрави за 66 МХц. В крайна сметка това остана. Новият Celeron с ядро Coppermine и 128 Кб L2-кеш излезе, а честотата на неговата системна шина си остана 66 МХц. **Да погледнем спецификациите на новия процесор Celeron с ядро Coppermine (условно го наричат Celeron 2).**

Спецификации

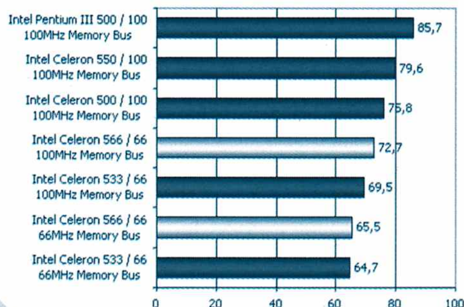
+ Ядро: Coppermine128, произведено по технологията 0,18 мкм + Честоти: 533/566/600 МХц (коефициенти на умножение 8/8.5/9.0x) + Кеш първо ниво: 32 Кб (по 16 Кб за инструкции и данни) + Интегриран в ядро 128 Кбайтов L2-кеш, работещ на честотата на ядрото (256-битов Advanced Transfer Cache) + Advanced System Buffering + Набор SIMD-инструкции SSE + 370-контактен FC-PGA + Socket-370 CPU интерфейс + Системна шина GTL+, работеща на честота 66 МХц + Захранващо напрежение за ядрото - 1.5 V

Както следва от горните характеристики, Celeron на ядро Coppermine128 се пуска с начална честота 533 МХц. В същото време на пазара има и 533-мегахерцови модели с ядро Mendocino. За да се различават, INTEL маркира новите Celeron като Celeron 533A. А ако говорим за останалите още по-скоростни модели, всички те имат ядро Coppermine128. **И така, какво повече имаме в** сравнение с тазгодишния Intel Pentium III? Основният факт е, че Intel Celeron с ядро Coppermine128 не е нищо друго, освен Intel Pentium III, но с електрическо отваряне на половината L2-кеш. Което ще рече, че останалите 128 Кбайта в ядрото с кеш второ ниво работят абсолютно по същия начин, както и 256 Кб-кеш в Intel Pentium III. Приказките от сорта на това, че кешът в новия Celeron е по-бавен и с по-голяма латентност, отколкото кеша на Pentium III, нямат никакво основание. **Основната разлика между Celeron и Pentium III** е в честотата на системната шина. В новия Celeron тя си е все същата: 66 МХц. При планираните в началото евтини процесори на честота FSB 100 MHz INTEL трябваше да се откаже поради падането на производителността, щом два пъти намалява размера на L2-кеша. Фирмата не допусна евтините процесори да



работят като скъпите и намери "спирачка" - просто направи системната шина недостатъчно бърза за съвременните нужди. При честотите, на които работят съвременните процесори Celeron (533 MHz и повече), обемът информация, обработван от процесора, значително превъзхожда 533 Мб/сек - пропускателната способност на 66-мегахерцовата системна шина. CPU престоява в очакване на нови данни или когато ги предава в паметта. Затова не бива да се очаква много от производителността на Intel Celeron, макар и построена на новото ядро Coppermine. **Celeron с новото ядро** има още няколко малки разлики с днешните Pentium III. Както и при старите Celeron, пак няма изваждане на серийния номер - една от функциите на Pentium III, по повод на която беше вдигнат силен шум в печата. INTEL явно е решил да се откаже от поддръжка на процесорния сериен номер, защото изтече информация, че няма да го има и в Willamette. И още: захранващото напрежение на ядрото Celeron е доста по-малко, отколкото в аналогичния Pentium III - само 1,5 V. Което не е странно, а просто е следствие на доста по-ниската честота на системната шина. С какво новият Celeron с ядро Coppermine е по-добър от стария с ядро Mendocino? **Първата и най-главна разлика** по отношение на производителността е различната архитектура на кеш второ

ниво. Макар той да има еднакъв размер и при двата процесора, кешът на новия Celeron, както и на Pentium III, е т.нар. Advanced Transfer Cache. Това на практика означава, че има 4 пъти по-широка шина с ядро (256 бита срещу 64 бита при стария Celeron) и по-ниска латентност (4 пъти помалка, отколкото например при Pentium III с ядро Katmai). Теоретично тези разлики в структурата на L2-кешовите процесори Celeron трябва да осигуряват значително превъзходство на новите модели в скоростта им на работа. **Важно предимство на Celeron** с ядро Coppermine128 е поддръжката на набора SIMD-команди SSE, позволяващи значително да се увеличи ефективността на изчисленията в 3D-игрите и задачите за обработка на потоци звук и видео. **Благодарение на по-тънката технология** на производство (0,18 мкм срещу 0,25 мкм) новите Celeron имат по-различна външна структура, макар и да влизат в същия Socket 370. При старите Celeron се използва Plastic Pin Grid Array (PPGA) формат, където кристала се затваря от метален покрив. При новите Celeron се използва Flip-Chip Pin Grid Array (FC-PGA) и процесорният кристал е открит. Което води до подобряване на охлаждането - охладителят в FC-PGA се намира непосредствено до процесорното ядро. В резултат, като прибавим по-тънката технология и



по-малкото захранващо напрежение, новите Celeron без особени проблеми могат да достигнат 1 GHz и повече. Благодарение на всичко това, намиращите се на пазара модели с ядро Coppermine128 имат по-ниско топлоотделяне и работна температура. Например Celeron 533A с ядро Coppermine128 отделя до 17,1 W топлина, а Celeron с ядро Mendocino - до 28,3 W. **Основен проблем е поддръжката** на процесора от страна на старите системни платки. Как стои въпросът с новия Celeron, като имаме предвид и коефициента на умножаване при него (8x и повече), който повечето днешни платки не поддържат? По принцип няма нищо ново в сравнение с FC-PGA Pentium III. От системната платка се изисква да поддържа Coppermine в BIOS, захранващо напрежение 1,5 V и поддръжка на FC-PGA процесори.

По отношение на коефициента на умножение, то дотолкова, доколкото той е фиксиран в процесора, това е функция CPU, а не системна платка. Ето защо, ако системната платка не позволява да се настрои необходимия коефициент, процесорът пак ще работи правилно. Старите Socket 370 платки на чипсети i440LX, i440EX, i440ZX и i440BX, работят с новите Celeron.

Тестовете

Да видим сега каква е производителността на новия Intel Celeron. В теста е използван Celeron с честота 566 MHz. За съжаление, не можахме да стигнем до 850 MHz като се повиши честотата на системната шина до 100 MHz. Системната платка беше на чипсет VIA Apollo Pro133A, позволяваща независимо от честотата FSB да се получи на шината памет както 66 MHz, така и 100 MHz. Процесорът Intel Celeron 566 беше тестван два пъти - с памет 66 MHz (моделира се работата на платки на база i440LX/ZX/BX) и с памет 100 MХц (така работят платките на чипсети i810/810E). **При тестването е използвано следното оборудване:**

Спецификации

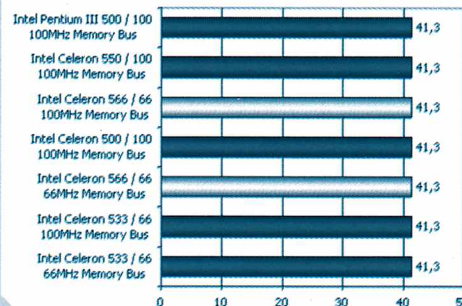
+ Процесори: Intel Celeron 333 (повишен до 500 MХц чрез повишаване честотата FSB до 100 MХц) + Intel Celeron 366 (повишен до 550 MХц чрез повишаване честотата FSB до 100 MХц) + Intel Celeron 533, Intel Celeron 566 и Intel Pentium III 500 + Системна платка: Gigabyte GA-6VX7-4X + Видеокарта: Creative 3DBlaster Annihilator + Звукова карта: Creative Sound Blaster Live! + HDD: IBM DJNA 372200 128 Мб PC100 SDRAM производство SEC + Скоростта на работа за офисни приложения.

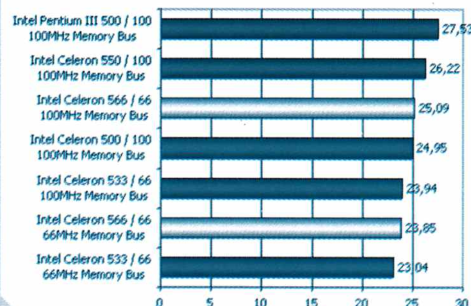
С първия тест дойде и първото разочарование. Intel Celeron 566 не демонстрира никакъв скок в производителността в сравнение с Intel Celeron с ядро Mendocino. Нещо повече, при повишение на честотата на системната шина до 100 MHz, Celeron, работещ на 550 MHz, леко превъзхожда новия Celeron 566. Причината за този позорен резултат при Celeron 566 е именно 66-мегахерцовата честота FSB. Логично: пропускателната способност на процесорната шина е всичко на всичко 533 Мб/сек, докато процесорите с FSB 100 МХц предават по шината до 800 Мб/сек. **При втория тест ситуацията е аналогична**, с тази разлика, че Intel Celeron 566 отстъпи още и се озовава на нивото на Celeron с честота 500 МХц при честота на системната шина 100 МХц. В теста SysMark 2000 влизат приложения, които реагират по-чувствително на величината на пропускателната способност на процесорната шина - в частност, приложения за видеомонтаж, редакция на звук и синтез на говор.

Как се държи новият Celeron в игрите. При този режим критичното място в системата е видеокартата, и затова системи с различни процесори показват еднакви резултати. Влиянието на пропускателната способност на процесорната шина се вижда още по-силно. Да, очевидно е: за днешните игри 66 MHz са крайно недостатъчни! 66-мегахерцовата шина памет - също! С преминаването на 100-мегахерцова шина памет получаваш около 10% повече. Естествено е - например AGP 4x може да достига 1,06 GB/сек, а в същото време 66-мегахерцовата SDRAM го докарва само до 533 Мб/сек и по този начин се превръща в най-тясното място в системата при работа с 3D-графика. Резултатите силно зависят от честотата, на която работи системната памет. Обаче дори и със 100-мегахерцова шина памет, Intel Celeron 566 едва-едва достига Celeron 333, овърклокнат до 500 MHz чрез повишение на FSB до 100 МХц. **При тестовете с UNREAL TOURNAMENT** - игра, която изисква много ресурс и производителност, още веднъж се видя, че шината 66 MHz е сериозна спирачка според съвременните критерии. **Производителността в Expendable** силно зависи от бързодействието на подсистемата памет. Точно затова Celeron 533 с ядро Mendocino, но с памет 100 MHz, леко превъзхожда новия Celeron 566, ако той работи с памет при 66 MHz. Което значи, че синхронните чипсети като i440BX/ZX при употреба на процесорна шина 66 MHz вече не могат да осигурят задължителното ниво на производителност.

Изводи

Най-същественото е, че след като не направи новите Celeron на честота FSB 100 MHz, INTEL загуби архитектурните си предимства. Нещо повече - покрай ниската пропускателна способност на системната шина, резултатът от използването на по-солидните модели Celeron ще намалява, тъй като критичното място в системите с тези проце-





сори е, че шината не дава на CPU да обменя данни с паметта и другите устройства с необходимата скорост. **Жалко е, но с прехода** към ново ядро Intel Celeron не допринася нищо хубаво. INTEL е вградил в него мощна спирачка, непозволяваща на процесора да покаже своите архитектурни предимства. Единственият плюс на Celeron е цената (по-малко пари, разбира се). Обаче, и то е много-много обаче, имайте предвид, че съвместната употреба със системни платки на чипсети i810, i810E и VIA Apollo Pro133A, позволяващи да се клоква

HARDWARE SOFTWARE

лампетта на 100 MHz при работа на процесора с 66-мегахерцова FSB, може да даде съществено увеличаване на производителността. Не забравяйте обаче: очакваме скоро да се появи мощен конкурент на Intel Celeron, лишен от многобройните му недостатъци - например процесорът AMD Duron, когото отнасят към една по-ниска це-



нова категория, а неговата производителност теоретично трябва да е много по-голяма. Възможно е това да застави INTEL да коригира своя подход към Celeron. **Накратко казано, Intel Celeron с ядро Coppermine128** може да се разглежда само като продължение на производствената линия от евтини процесори - без съществени плюсове, освен поддръжката на SSE. **И все пак, независимо че при тестовете** процесорът не овърклокна до 100 MHz на системната шина, такова овърклокване е напълно възможно благодарение на по-съвършената 0,18 мкм технология. Казано другояче, новите Celeron не са съвсем лош избор, макар че овърклокването на Pentium III с ядро Coppermine дава, разбира се, по-голяма производителност.

Voodoo Man



Изкуственият интелект... в компютърните игри

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

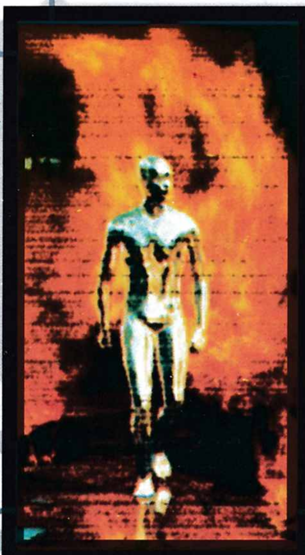
29 Август 1997 година - задава се Деня на Страшния Съд след като компютърната отбранителна мрежа на Съединените Щати - Skynet изстрелва ядрени ракети към международните врагове на Америка. Техния наказателен удар унищожава всичките им човешки противници, а последвалия Армагедон приключва с повече от три милиарда човешки жертви.

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

Става за начало на сайънс-фикшън (SciFi) със сюжет "хората и бъдещето на изкуствения интелект", нали! И този катастрофичен сценарий не е толкова невероятен, както изглежда. Не заради друго и не заради едната медийна сензация, а защото развитието на изкуствения интелект (AI - Artificial Intelligence) дърпа напред с невероятно огромни крачки.

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

Тъй като сме си на наш терен, нека проследим този феномен в областта на компютърните игри. При тях сложните изчислителни симулации, свързани с невронни мрежи, все още не са намерили място. Обърнете внимание: ВСЕ ОЩЕ! Засега програмистът майстор няма нужда от такива сложнотии. Опитният програмист със значително по-примитивни алгоритми създава интелект, който е достатъчен за дадения проблем, а в някои отношения дори може да надминава невронните мрежи. Няма противоречие: интелектът на компютърните игри е тясно специализиран проблем и точно затова изисква специализирано решение. Ако трябва някак да подредим компютърните игри според типа на техния интелект, резултатът е доста тривиален: 2D-платформи, 3D-екшъни, RPG (псевдо-3D-поглед), цивилизационни и бойни стратегии и т.н. От гледна точка на AI обаче по-важно е дали става дума за ходови игри (UFO, BATTLE ISLE) или за realtime-стратегии (STARCRAFT, C&C). Разликата е жестока. При realtime-стратегиите всичко се решава бързо и динамично заради постоянните промени на условията, правени от геймъра. При ходовите игри такава грижа няма. Тръгнете ли да изчислявате движението на войника, може той да си остане там до края. За всяка акция има предостатъчно време за размишляване. Всичко става постепенно. И най-важното - не настъпват никакви бъркотии по време на битката. Интелектът в 3D-екшъните е по-голям. Отдавна са отминали времената, когато всички противници се държаха като домашни любимци (WOLFENSTEIN). Днес е направо задължително мутантите да се крият зад сандъци с взривове, да бягат, като са ранени, да отскачат от вашите ракети и още, и още... Игри със сравнително сполучлив интелект на враговете са например последните QUAKE и UNREAL. Но дори и те плачат за подобрения, защото изкуственият интелект има огромно значение за геймплея на играта. За да не говорим празни приказки, хайде да видим какво прави AI в бойните стратегии от ходов вид. От гледната точка на компютъра. Тоест аз съм компютърът, а геймъра ми е враг! Да си представим следната ситуация. Имаме част от терен, където в момента става битката между двамата противници (геймърът срещу компютъра). Нека като пример за такава игра да вземем старичката славна BATTLE ISLE 2. Разполагаме с класически, не прекалено футуристични оръжия, каквито се използват и в съвременните военни конфликти. Задачата на изкуствения интелект е да реши коя единица какво трябва да направи и в какъв ред.



[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

През 2029 година Джон Конър, лидер на човешката съпротива срещу управлението на Skynet успява да поведе хората на пътя към окончателна победа срещу системата. Skynet, предвиждайки собствената си гибел, изпраща в миналото машина с човешки образ, наречена Терминатор, за да убие Сара Конър, майката на Джон Конър, още преди той да се е родил. Джон Конър от своя страна изпраща обратно в 1984 година неговия приятел Кайл Рийс, за да защити майка му от Терминатора. Първият опит на Skynet претърпява неуспех и затова по-късно системата изпраща нов терминатор, за да убие младежа Джон. Естествено и този опит не остава без противодействие - лидерът на съпротивата изпраща назад във времето репрограмиран Терминатор, който да го защити.

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

Имаме стандартен танк. Неговите основни функции са движението и стрелбата. Да кажем, че той успява да се придвижи на удобно място, да гръмне и после да се премести някъде другаде. В началото на нашия (компютърния) рунд е разумно да се генерира 2D-таблица със съответните размери на полето, където става битката (изхождам от разграфения на квадрати тип на терена). Към всеки елемент на тази таблица добавяме степента на застрашеност на потенциалното поле от чужди оръжия (т.е. на геймъра). Което означава: колкото по-висока е стойността на полето в някоя точка (потенциалът), толкова по-застрашено е това поле. Продължаваме с проучване на всички възможности (комбинации) на движението и стрелбата на нашия танк. Всяка възможност оценяваме с точки. Те не са чак толкова много -броят на противниците е ограничен. Избираме действие, което получава най-много точки, и от гледна точка на



стратегията на нашия танк е най-изгодното. Така постъпваме с всички танкове. След това подреждаме деянията си в свой интерес. Щом например две единици ще атакуват един и същ вражески танк и едната от тях има по-големи шансове да го унищожи, напред излиза нейното оръжие, за да даде възможност на по-слабата единица да се посвети на друга дейност. Важен е начинът, по който оценяваме движението. Вероятно най-много точки получава единицата за унищожаване на противника. Значи тя не трябва да е в полето на обсег на стрелбата на артилерията (геймърската). Не е разумно единицата ни излишно да тъпче на място, само защото стойността на потенциала е малко по-ниска (това е разхищение на гориво). Точки могат да се смъкват и за завземане на поле, съседно на друга единица (опасност от попадение с разпръскваща граната и излизане от строя на събралите се накуп машини).

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

Дотук говорим за обикновени единици като танковете. Но такава стратегия няма днес да хвърли във възторг никой геймър. Задължителни са безбройните и различни обслужващи единици, корабите, самолетите, хеликоптерите и т.н. Да вземем за пример една цистерна. Тя не получава точки за унищожаване на противника, а за това, че е доставила нафта или някакво друго гориво, и то на най-нуждаещата се единица. Очевидно, разнообразните бойни машини не бива да се държат по един и същ начин (например далекобойното оръдие и тежкия танк). Начинът да оставим далекобойните оръдия да действат достатъчно далеч от първата линия, е да въведем коефициенти, които се увеличават с вече споменатата застрашеност на полетата. За единицата, която е лесно ранима, всяко място на картата е многократно по-опасно, отколкото за танковете, и тя се държи по-назад. Най-трудното в тази система е необходимостта добре да се прецени и балансира точкуването на действията и съотношенията на застрашеността на полетата. Това е нещо, което не може да се овладее от първия път. Единствената възможност е проучване на готовата стратегия на компютъра и постепенно донагласяне на всички стойности. В противен случай единиците или се държат като страхливци, или като самоубийци се хвърлят срещу всичко, по което може да се стреля. Но дори и всичко това да работи перфектно, все пак стратегията е малко объркана. Единиците се хвърлят насреща, измъкват се, нападат, но без какъвто и да е специален замисъл. Точно затова служат армиите. Нека така да наричаме обединенията от произволен брой произволни единици. Важното е, че армията има свой "по-високопоставен" интелект. Да речем, може да става дума за нападателна армия (с различна степен на агресивност), защитна армия, транспортна, разпръсната (без инстинкт за скупчване), съпровождаща (пази някоя важна единица)... Друг възможен начин е да се създаде интелект, който да се "учи" от стратегията на геймъра. Сравнително прост, но ефикасен е методът да се води таблица на оръжията, които геймърът използва често и които причиняват на компютъра найголеми щети. Така компютърът се насочва към тези единици и точно тях атакува, щом се появят.

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

И още няколко думи - по-други думи! В създаването на AI най-интересни са системите на основата на невронните мрежи. Идеята е да се види как действа биологичният интелект и да се създаде научна теория, която да се използва в практиката. Уви, наподобяването на нещо толкова невероятно сложно като човешкия мозък не е в геймърското поле. Колкото по-сложен е организмът, толкова повече неврони има. Пчелата е с десетина хиляди, а човешкият мозък - с няколко стотици милиарда. Днешните супер-компютри могат да изградят невронна мрежа, която отговаря горе-долу на интелекта на домашна котка (няколко милиона).

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

www.ai.mit.edu/projects - страница на Технологичния университет в Масачузетс, пълна с картинки и видео от лабораториите, занимаващи се с изкуствен интелект.

[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]-[]

През 1984 Терминатора и Кайл Рийс пристигат в миналото и провеждат една невероятна битка. В края на краищата машината е унищожена, а Кайл умира но делото му е изпълнено. Нещастието е, че останки от Терминатора биват намерени и започва тяхното изследване и разработка. В периода 1984-1991 Cyberdyne Systems Corporation е сформирана, за да изучи загадъчните останки от Терминатора. Майлс Дайсън е главният изобретател в компанията. Той успява да постигне изключителен напредък в кибернетичния и изкуствения интелект, а скоро след това успява да изработи революционен микропроцесор. След като научава за последствията от неговата работа, Майлс помага на Сара Конър, Джон и Терминатора да унищожат напълно неговите разработки. Но това не е краят на мъките на Джон: той е атакуван от нов модел Терминатор - Т-1000, който може да приема формата на всеки физически образец. Защитника на момчето, репрограмираният Т-800 успява да премахне другия терминатор и след това е самоунищожва, за да бъдат заличени последните данни, по които системата Skynet да бъде разработена отново.

TIPS & TRICKS

REPRODUCTION MAN

Пароли за нивата: Забележка: следните пароли са за демо версията на играта. 1 - (**none**); 2 - **UTERUS**; 3 - **ZYGOTE**; 4 - **EMBRYO**; 5 - **FETUS**; 6 - **PLACENTA**; 7 - **GESTATE**; 8 - **FERTILE**; 9 - **OVUM**; 10 - **GRAVID**; 11 - **BIRTH**;

R-TYPE

Неограничени животи: Въведете **SUMITA** като име на екрана с най-добрите резултати точки

RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Как да играете с Шефовете на нивата: Въведете някой от следните кодове на екрана за избор на герой, за да играете със съответния Бос. **Anil 8** - [Up] [Right] [Down] [Right] [Right] [Up] [Left] [Up]; **Assault** - [Right] [Up] [Up] [Right] [Down] [Right] [Up] [Up]; **Mayhem** - [Left] [Right] [Down] [Left] [Up] [Left] [Down] [Left] [Down]; **Supervisor** - [Down] [Right] [Down] [Up] [Right] [Down] [Left] [Down] [Up] [Right] [Up]; **Vitriol** - [Right], [Right], [Right], [Up], [Up], [Down], [Left], [Left], [Down], [Down]

BEETLE CRAZY CUP

Потрошете останалите коли: Натискате **[Alt]** + **[Tab]** за да се върнете обратно в Windows desktop-a по време на игра. Всички коли които се намират в обсега на полезрението, включително и вашата, излизат извън контрол. Изчакайте няколко секунди, след това натиснете **[Alt]** + **[Tab]**, за да се върнете към играта. Всички други коли са загубили контрол, докато само вашата е управляема :o)

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM

Натиснете [Enter] по време на играта, след това напишете някой от следните кодове. Добавя 10,000 злато - **fill this bag**; Всички сгради са на разположение - **build anything**; Всички заклинания на разположение - **give me power**; Цялата карта - **revelation**; Губите играта - **i'm a loser baby** или **now you die**; възстановява hit point-ите ви - **restoration**; Неограничени възможности за заклинанията ви - **cheezy towers**; Виждаме frame rate-a - **frame it**; Избрания герой придобива пет нива - **grow up**; Печелите играта - **victory is mine**



COMMANCHE 3

Чийтове: Натиснете **R** по време на мисия, за да използвате радиото, след това въведете един от следните кодове, за да активирате съответния чийт. Ставате невидими - **ratz**; Временно замразяване противниците ви - **cowz**; Претоварване - **ipig**; Повреда - **cat9**; Оръжия - **dog9**; GPS Hellfires - **bat9**



SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Натиснете **[Shift]** + ~ по време на играта, за да се появи конзолата. След това въведете един от следните кодове, за да активирате някоя от долните функции. Карате някой от колегите ви да използва своето оръжие - **whosyourboss**; Повече вътрешности - **nc17**; Нощните мисии се играят през деня - **noshades**; Нямате панталони или ризи - **casual**; Картечен огън - **doubleshot**; Застреляйте плъховете, за да ги разярите - **rabies**; Бавен режим - **johnwoo**; Заподозрените стават трудни за убиване - **hotstuff**; Заподозрените не се предават - **justin**; Целият ви екип става неуязвим - **swatlord**; Неограничени амуниции - **biggerpockets**; Печелите настоящата мисия - **iamleet**

RESIDENT EVIL 2 PLATINUM

Неограничени амуниции: Натиснете [Up] [Up] [Down] [Down] [Left] [Right] [Left] [Right] [Aim] на екрана за избор и екипировка на оръжията. **Труден режим:** Завършете успешно цялата игра, за да отключите допълнителен по-труден режим на игра (освен оригиналните). **Hunk сценарий и Екстремни Битки:** Завършете успешно играта на трудност "hard" с най-добрия ранк за сценарии A и B на Claire и сценарии A и B на Leon. Hunk е войник, който трябва да достигне до втория етаж на полицейското управление от каналите, единствено с битки и без каквито и да било загадки. Екстремните битки отключват Chris Redfield и Ada Wong като герои. **Tofu сценарий:** Завършете успешно цялата игра (и A, и B игрите) три пъти за по-малко от три часа за всяка секция и получете степен A или B всеки път. Като добавка трябва да отключите специалния герой "Hunk", преди да започнете да играете трети път. Мисията на Tofu е същата като на Hunk, само че сте екипирани единствено с нож. **Алтернативни екипировки:** Стигнете до полицейското управление без да взимате каквито и да било предмети. В пасажа под главния вход към управлението ще се намира зомбито Brad Vickers (пилота на хеликоптера от първата част на играта). Убийте го и вземете специалния ключ ("Special Key")от неговото тяло. Това ще ви позволи да отключите чекмеджето в тъмната стая под стълбите. Leon ще има две нови екипировки, а Claire ще има нова екипировка и ново оръжие. Забележка: ако се направи в първата игра, Brad ще се появи отново и във втората игра.

DUNGEON KEEPER 2

Натиснете [Ctrl] + [Alt] + C по време на играта, след това въведете един от следните кодове за да активирате съответната cheat фунция. Повече пари - **show me the money**; Пълна карта - **now the rain has gone**; Без карта - **what are you looking at**; Способностите на всички чудовища на 10 - **feel the power**; Всички помещения - **this is my church**; Всички помещения и капани - **fit the best**; Всички магии - **i believe its magic**; Прескачане на ниво - **do not fear the reaper**;
Допълнителна мана 100,000 - **ha ha thisaway ha ha thataway**; **Как да си изберем ниво:** Започнете играта с командата **dk2.exe -level <име на ниво>** , като използвате следните имена за нивата: **level1**; **level2**; **level3**; **level4**; **level5**; **level6a**; **level6b**; **level7**; **level8**; **level9**; **level10**; **level11a**; **level11b**; **level11c**; **level12**; **level13**; **level14**; **level15a**; **level15b**; **level16**; **level17**; **level18**; **level19**; **level20**; **secret1**; **secret2**; **secret3**; **secret4**; **secret5**; **Bonus за ниво Full moon**: Нагласете датата на системата на който и да е ден, след който следва пълнолуние и започнете да играете. Bonus нивото е означено с флагче, на което има кръг.

SOLDIER OF FORTUNE

Започнете играта с следното допълнение в командния ред: **+set console 1**. Натиснете **~**, за да се появи конзолата, след това въведете **\cheats 1**, за да активирате чийт режима. Ще имате възможност да използвате следните кодове в конзолата, а ето и съответните им функции. Ставате неуязвим - **heretic**; Можете да преминавате през стени - **phantom**; Ставате невидими за противниците ви - **ninja**; Убива всички противници - **killallmonsters**; Първите шест оръжия с амуниции - **elbow**; Последните шест оръжия с амуниции - **bigelbow**; Връща се към основните оръжия - **defaultweapons**; Допълнителни амуниции - **updateinvfinal**; Бавно движение - **matrix <1-10>**; Избор на ниво - **map <level name>**; Получавате избрания предмет - **gimme <item name>**; Неизвестно - **kill**; Неизвестно - **putaway**; Неизвестно - **destroyents**

BOARDER ZONE

Забележка: другото заглавие на тази игра е Supreme Snowboarding. Въведете един от следните кодове в менюто, за да активирате съответната функция. Guide boarder - **hiihtoope** или **ope**; Натиснете **E** по време на играта за дебъгерско меню - **imhotepmaailmojentuhoaja**; Отключва трудните писти - **elee** или **lee**; Screen shot - **seivaavideograbbi**; Неизвестно - **exterminaattori**

MORTAL KOMBAT 4

Застанете върху бутона **"Continue"** в менюто с опциите. Здръжте [долен шут] + [блок] докато чийт опцията се появи и бъде изговорена думата **"Outstanding"**. Тази опция включва "Endings", "Fatalities 1", "Fatalities 2" и "Level Fatalities". Възможността "Level Fatalities" ще ви позволи fatality-то с шиповете да го има на всяко ниво.



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS



Всички нива: въведете **[Left] [Left] [Left] [Left] [Down] [Right] [Right] [Left] [Left] [Down] [Right] [Down] [Left] [Up] [Right]** като парола, за да имате достъп до всички нива, включително и до тайната карта. Чийтове: Въведете един от следните кодове по време на играта или на екрана за избор на остров, за да активирате съответния чийт. Неограничени животи - **argolife**; Избор на ниво - **argoskip**

MUTANT ZONE

Въведете един от следните кодове, за да активирате съответната функция. Неограничени животи - **charly**; Неограничена енергия - **egos**

-GM-

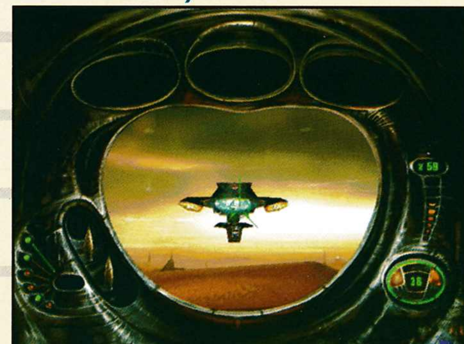
RISK 2

Връщане завой назад: Започнете игра срещу компютъра. Ако изпаднете в кофти ситуация, отворете менюто на играта, изберете quit, след това незабавно продължете играта. Играта ще ви върне в началото на предишния ви завой.



MDK

За да наблюдавате бонус филмче въведете **showmoviemdkbzk** след като паднете от космоса в първо ниво. Въведете един от следните кодове, за да активирате съответния чийт. Забележка: тези кодове могат да бъдат използвани само веднъж на всяко ниво. Увеличаване на възможностите на холограмата - **holokurtisfun**; Самонасочващи се гранати - **nastyshotthanks**; Северно-Американска версия: Въведете някой от следните кодове, за да активирате съответната функция в кракнатата Северно-Американска версия на играта. Забележка: тези кодове могат да бъдат използвани само веднъж на всяко ниво. Пълно здраве - **makemefull**; Увеличаване на възможностите на пистолета - **masterblaster**; Увеличаване на способностите на Twister-а - **twistandshout**; Самонасочващи се гранати - **biggrenade**; Самоубийство - **Kill**; Върви на 80486 машини - **486willbeslow**; Международна версия: Въведете някой от следните кодове, за да активирате съответната функция в международната версия на играта. Забележка: тези кодове могат да бъдат използвани само веднъж на всяко ниво. Пълно здраве - **healme**; Увеличаване на възможностите на пистолета - **ineedabiggun**; Увеличаване на способностите на Twister-а - **tornadoaway**; Самоубийство - **kill**; Върви на 80486 машини - **486okbyme**



Язовирът GUYRA

В настоящият брой пренасяме фокуса от срещи и контакти с НЛО случили се на територията на САЩ с такива станали на почти противоположния край на света. Язовирът Guyra в New South Wales, Австралия е мястото, където се разиграва тази среща от трети род. Според очевидци на 10. декември 1999 на зазоряване, ярък пламтящ предмет се разбива в непосредствена близост до язовирната стена. **Н**амерените отломки и останки от разбилия се предмет в изкуственото езеро Guyra в Австралия навяват на мисълта, че не става въпрос за обикновен метеорит, а нещо далеч по-странно и мистериозно. **К**акто винаги при подобни случай оценките и мненията са противоречиви. Полицаите-водолази, които претърсват язовира в продължение на една седмица вадят от водата няколко предмета, които биват откарани за специализирана експертиза, след което в Австралийската преса се появяват съобщения, че става въпрос за отломки от метеорит. Ако това наистина е така следват няколко логични въпроса: **П**ърво. Защо са повикани специалните водолазни отряди и извадените от тях предмети са изследвани толкова щателно, ако става въпрос за обикновен метеорит? **В**торо. Защо е прекратено водоподаването за няколкото съседни града и населени места, след като попадналите в язовира отломки са от неорганичен и нетоксичен характер? **Т**рето. Според самите водолази, а както е видно и с просто око, летящият обект е направил дълбока дупка в обраслата с растителност дига на язовира, която продължава в нещо като и изкуствен тунел сред гъстата папрат и водорасли. Какво е това нещо, което би могло да направи подобен тунел с диаметър около 60 см? **В**ъпросите са много, а отговорите оскъдни и завоалирани. За съжаление винаги е така, когато става въпрос за подобни "срещи". Гн. Peter Starr е един от първите очевидци, видели как странния обект се врязва в язовира. Той е отговорник за охраната на водния резервоар и в ранната сутрин на 10.12.1999 се готвел да вземе ежедневните проби от водата, когато съзрял как летящото огнено кълбо пада от небето. Той разказва, че е наблюдавал въпросното тяло с неустановен произход, как описва нещо наподобяващо на дъга преди да се вреже в плитчината недалеч от язовирната стена. В последствие той си спомня, как "заедно с колеги" са отишли до въпросното място и са се учудили от начина, по който са били покосени тръстиките и растителността около процепа образуван от въпросния обект. "Просто ни стана ясно, че каквото и да е паднало тук, то е паднало от космоса"- споделя Peter Starr. **В**ъпросната просека е с ширина 8 метра и дълга около 15 метра, но Гн. Starr и неговите колеги не посмели да влезнат във водата, за да огледат по-отблизо и подробно. **Н**ЛО-то се е забило във водния резервоар на около 10 км. Северно от града. След като Гн. Starr и неговите колеги докладвали за инцидента в градския съвет, подаването на вода от язовира за битови и питейни нужди е преустановено. Незабавно започнало изследване дали намерените в язовира отломки са парчета от метеорит или от космически кораб. Кметството на Guyra трябвало да оповести на следващият ден резултатите от изследването и дали то ще продължи. Ето и някои официални изявления по местните и националните медии: **П**етък 10 Декември, 19:20 Може да е паднало от небето, но никой не може да определи със сигурност какво точно е това. Един мистериозен предмет се е разбил в язовира Guyra в северен New South Wales. Местни водолази прииждат към водоизточника, за да се опитат да открия какво всъщност представлява мистериозния обект, който се е разбил във времето между понеделник и сряда по обяд. Полицаи-водолази също пристигнали на мястото на събитието и установили, че обекта е направил огромен канал в тръстиките и другите растения около язовира. Цялата растителност била изрязана по уникален начин, но видимостта била изключително малка и те не успели да видят нищо на края на канала. За да бъдат разчистени тръстиките и останалата пречеща растителност от града били изпратени машини, които да помогнат на полицаите. Основните предположения за естеството на обекта са следните: метеорит, парче от звезден боклук, дори имало предположение, че това е голямо парче замръзнала урина от някой преминаващ самолет. Както и да е, основната теза изложена от местните власти била, че това е метеорит с размерите на топка за голф. Освен това до този момент не били открити каквито и да било доказателства обектът да има токсичен характер. Резултатите от всички тестове на водата в язовира били в нормата и нямало поводи за безпокойство от замърсяване, причинено от падналия в водоема обект. **П**етък, Национално радио: Извънземен обект в язовира Guyra! Много дълбок удар... водолази изследват загадъчната дупка направена от падналия в началото на седмицата летящ обект. Изникнаха множество противоречиви версии за естеството на падналия в язовира обект. Някои твърдяха, че извънземните идват, водолазите споделиха, че каквото и да е било това - то е издълбало дълбоко в блатистото дъно на язовира тунел с диаметър около 40 сантиметра. Появиха се дори слухове, че цялата история е един фарс, целящ единствено да се привлече общественото внимание. **Е**фектът от тази история бе, че водоснабдяването в околността бе преустановено до второ нареждане, въпреки че всички тестове направени на водата не показваха замърсяване. Града бе залят от туристи и мераклии да се срещнат с малките зелени човечета. Националната армия също не пропусна възможността да се намеси в случая. Бяха блокирани пътищата и района около водоема. Дойдоха водолази с детектори за метал. Кмета на града сподели, че движението в околността никога не е било толкова натоварено. **С**лед като машини изкопаха около 1.5 метра от калта около тунела геолози започнаха своите изследвания. Както се очакваше техните резултати не даваха нищо конкретно. Единственото до което достигнаха беше, че обектът е имал размерите на портокал и е тежал около пет килограма. **В**одата беше пусната отново на следващият ден, а историята беше забравена скоро след това. Дали? Може би някои още търсят обяснение на мистериозния случай, който бе така набързо потулен. Е, неизяснената случка с язовира не е нищо ново за Guyra като се има в предвид, че два F-111 се разбиха там през последните 15 години, а в района все още се разнася легендата за Духа от Guyra, обвиняван за необяснимите случки датиращи още 20-те години.

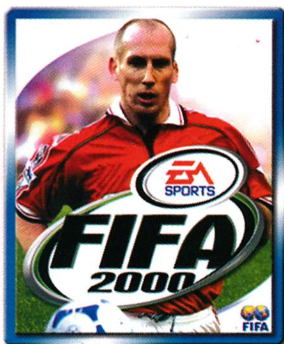








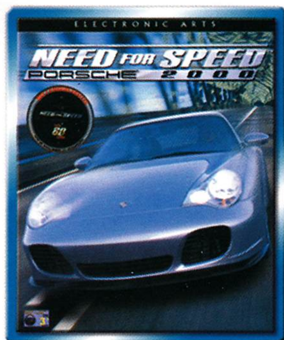
99.99лв.



99.99лв.



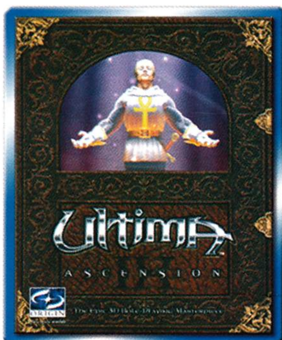
99.99лв.



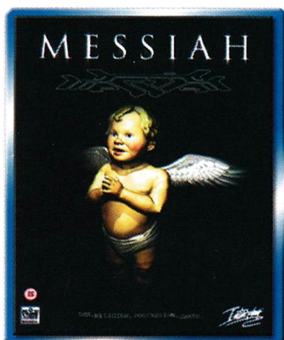
99.99лв.



34.00лв.



99.99лв.



77.00лв.



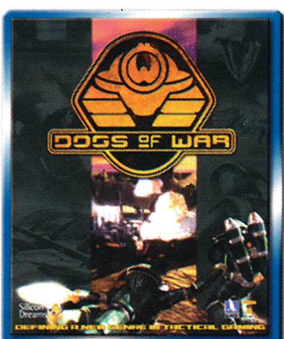
77.00лв.



63.00лв.



77.00лв.



83.00лв.



77.00лв.

Специални предложения

Birthright	15.00лв.
Incredible Machines 3	15.00лв.
Earthsiege 2	15.00лв.
Gabriel Knight	15.00лв.
Grand Prix Legends	15.00лв.
King's Quest 7	15.00лв.
King's Quest Collection [2CD]	15.00лв.
Leisure Suit Larry 7	15.00лв.
Lighthouse [2CD]	15.00лв.
Lode Runner	15.00лв.
Nascar Racing	15.00лв.
Outpost	15.00лв.
Police Quest:SWAT [3CD]	15.00лв.
Rama [2CD]	15.00лв.
Return To Krondor [2CD]	15.00лв.
Shivers	15.00лв.
Shivers 2	15.00лв.
Space Quest Collection [2CD]	15.00лв.
Atlantis [4CD]	44.00лв.
Atlantis 2 [4CD]	54.00лв.
Faust [4CD]	54.00лв.
Ring [6CD]	63.00лв.
Blood 2	44.00лв.
Unreal	44.00лв.
Myth 2	34.00лв.



Phantasmagoria 2
24.00лв.



Starsiege Tribes + Starsiege
24.00лв.

МАГАЗИНИ

София
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

София
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 983 2635
(02) 983 5601

София
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

София
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

София
пл. "Славейков" 1
магазин "Music Fashion"
(02) 981 31 96

Варна
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 607 906

Бургас
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

Всички посочени цени са с ДДС

Очаквайте

Starcraft, Broodwar, Warcraft II Battlenet Edition и Diablo в общ пакет на цена, която ще накара всеки колекционер сериозно да се замисли.







ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИСКИТЕ НЕЩА...